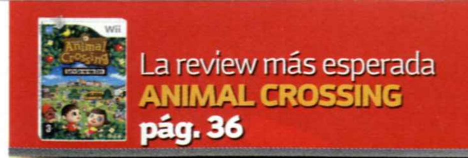


Wii y DS: TU REVISTA INDEPENDIENTE
NGAMER
TODO LO MEJOR DE NINTENDO
GUITAR HERO
WORLD TOUR
TRUCOS
TODAS LAS CLAVES PARA TUS JUEGOS
ANIMAL CROSSING
ANÁLISIS A FONDO
41 JUEGOS NUEVOS
DRAGON BALL SONIC UNLEASHED MY SIMS KINGDOM SHAUN WHITE SNOWBOARDING SPIDERMAN SPIRO
SKATE IT RAYMAN TV POKÉMON SOMBRAS DE ALMIA FAMILY TRAINER PRINCE OF PERSIA THE CONDUIT
SIM ANIMALS COOKING MAMA KIRBY SUPERSTAR FINAL FANTASY FABLES FIRE EMBLEM GUITAR HERO
DS MOTO RACER DS AWAY GEON THE LAST KING OF AFRICA COLOUR CROSS AVATAR Y MUCHOS MÁS
WWW.NGAMER.ES ¡NOVEDADES EN NUESTRA WEB!
NÚMERO 15
GLOBUS
8 413042 502166 00015
ESPAÑA 2,90 € PORTUGAL CONT. 3,00 €




# Sumario
CONOCIDO COMO ÍNDICE

EN ESTE NÚMERO










PÁG. 34




*Disfruta en tu Wii de la mejor música*

# Sumario



## NOVEDADES EN LA WEB

Entra y descubre toda la actualidad del Universo Nintendo. Entérate qué previews y reviews llenarán nuestras páginas y participa en nuestro foro, encuestas, diseña tu portada y los mejores concursos y sorteos.

www.ngamer.es

## Más juegos para tu Wii y DS

Muchas veces nos parece que no podemos seguir viendo tanto juego nuevo y bueno, pero todos los meses en la redacción nos damos cuenta que se superan, y además para todos los gustos. En este número analizamos **más de treinta juegos** y, como somos muy exigentes, encontramos algunos que podrían ser mejores pero que, sin embargo, nos lo hemos pasado genial con ellos. Es el caso de Family Trainer, además de otros muchos a los que hemos podido jugar. Por otro lado, también encontrarás entre sus páginas un montón de concursos y sorteos, una práctica que seguiremos realizando para que siempre tengas en tu revista favorita, NGamer, algo que comentar y hacer con tus amigos. Además, recuerda que puedes seguir informado de lo último para tu Wii y DS en nuestra web: **www.ngamer.es.**

**LA REDACCIÓN**

# NG EXPRÉS

**NOTICIAS RUMORES COTILLEOS DATOS OPINIONES**

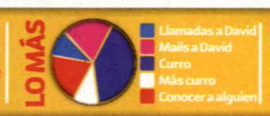
MÁNDANOS UN EMAIL A REVISTANGAMER@GLOBUSCOM.ES

**¡VAYA TELA!**

**ESTE MES** - PREVIEWS
**+** REVIEWS
**2** GUITARS
**Y MUCHAS** RISAS

**FRASE DEL MES**
"Clavar señales a la gente es de lo más normal" ***Shigenori Nishikawa director de MadWorld.***

**LO MÁS**




**5 COSAS QUE APRENDERÁS ESTE MES CON NGAMER** **01** Por qué te vas a comprar una DSi **02** Saber que Wii Ware te espera **03** Saber lo que te espera a ti en WiiWare **04** Aluvión de Sims en tus consolas **05** Cómo conseguir 2 juegos por la face.



**¡NOTICIÓN!**

# 2009 Odisea de juegos

## Nintendo promete un 2009 cargadito de juegos.




Mucho estómago, poco puño. Derrotar a King Hippo será una guerra de desgaste.




¡Ouch! Usando la terminología del boxeo: eso ha sido un golpe bajo. Glass Joe es tan frágil como siempre.

La prensa japonesa se ha reunido en Tokio, donde el presidente de Nintendo, Satoru Iwata, sube al escenario. Ofrece unas cuantas estadísticas de DS y se mete la mano en el bolsillo. De él sale un artefacto ya familiar, pero con un nombre nuevo: la DSi. Con el futuro de las portátiles en su mano, Iwata nos muestra la última incorporación a la familia DS: una criatura que llega a las tiendas japonesas... ya mismo. No, en serio, ya.

Lo cual es algo extraño. Si clasificamos los eventos anuales de Nintendo por orden de interés, el de otoño estaría por debajo del espectáculo anual de Reggie. Pero con sólo la DSi, esta conferencia olvidada se pone por encima del E3 sin esfuerzo. Aunque esto es sólo la introducción de Iwata: los 40 minutos restantes estuvieron tan cargados de material como para alimentar tres E3. Hablemos ahora de lo más importante: los juegos.

## SE ANUNCIA PUNCH-OUT!!

Os hemos dicho que llegaría pronto, tan sólo nos equivocamos de conferencia. No fue mostrado en el E3, pero la resurrección de *Punch-Out!!*, un clásico del boxeo para recreativas, NES y SNES, tendrá lugar en 2009. Un poco de cel-shading por aquí, una versión orquestal del tema principal por allí: el aspecto visual es muy novedoso, pero tenemos la sensación de que, en el fondo, el juego mantiene el mismo espíritu.

Nuestro héroe es Little Mac. Se deberá enfrentar a viejos conocidos como Glass joe, Von Kaiser y King Hippo, en su ascenso hacia la cima. ¿El sistema de control? Con el Wiimando, por supuesto, aunque no descartamos el uso de la Balance Board. Pero la



Parece que para apuntar se utilizará el Wiimando, moviéndolo dentro de una retícula más grande.

mecánica se mantendrá inalterada: una carrera por el KO, con contraataques que nos permitirán realizar ganchos poderosos, y un medidor de cansancio que se irá reduciendo lentamente.

La elección de Next Level Games como desarrolladora es muy acertada: si de algo sabe el equipo de *Mario Strikers*, es de ataques especiales para cada personajes (véase justamente el juego de fútbol); dado que *Punch-Out!!* se centra en estereotipos nacionales, seguro que cuenta con un montón de guiños y diversión. Tras la derrota, Glass Joe, que en el original estaba acompañado del himno nacional francés, cae al suelo en una cómica nube de croissants.
2009: el año de las sutilezas.

## REGRESA SIN & PUNISHMENT

Tomad esa. Parece que el eslogan de 2009 será "Regreso": Iwata sorprendió a todos con el anuncio tan inesperado de que Tresaure estaba trabajando en una secuela del título de culto *Sin and Punishment*. La historia de *S&P* es la siguiente: salió en N64 con un gran éxito de crítica, pero no salió de Japón, triunfando en el mercado de importación; por último, llegaría por sorpresa a la Consola Virtual el año pasado.



Olvidaos del toro del S&P original: esta tortuga conseguirá que os escondáis en vuestra concha. ¡Chiste de tortugas!



S&P2 tendrá un 100% más de explosiones que cualquier otro juego de 2009.

Posiblemente, la buena acogida del título en la CV fue determinante para que Tresaure preparase una secuela; y lo que es más importante, convenció a Nintendo para su lanzamiento internacional.

¿Os gustan las balas? Entonces os gustará *Sin and Punishment*. Esquivar a izquierda y derecha. Disparar a monstruos. Algunos monstruos tienen nuestro mismo tamaño. La mayoría de los monstruos tienen el tamaño de un rascacielos. Uno de los juegos más bellos de N64, que parece repetir el mismo truco: tortugas demoníacas, anguilas gigantescas, calamares mortíferos y una paloma enorme (regla básica: animal + adjetivo agresivo); criaturas que ya aparecen en el tráiler, y todos ellos son asombrosos. ¿Qué ha sido ese gemido? Ah, el Profesor Kawashima agonizando. *S&P2* tiene una bala reservada para esos juegos llamados "para todos".

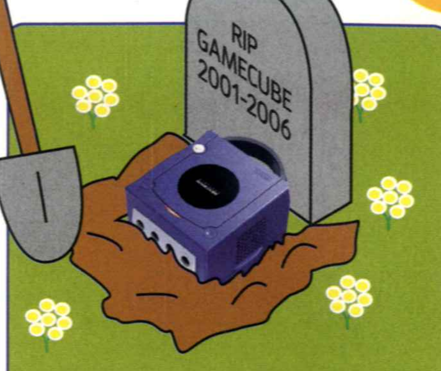
## ESO NO ES TODO, AMIGOS

Valga decir que los juegos "para todos" no están completamente indefensos; de hecho, tienen un buen chaleco de kevlar en *Forever Blue 2: Beautiful Ocean.* El simulador de buceo de Arika es uno de los héroes desconocidos del catálogo de Wii, que ofrece escenarios de ensueño, un uso ejemplar de las funciones Wi-Fi y música a través de tarjetas SD para cambiar su banda sonora digna de Enya. Además, contaba con unos pingüinos adorables. En el tráiler, aparecían un montón de ellos (nuestro pingüinómetro nos da una lectura de 9 por segundo); sin duda, va a ser mejor que el original.





Están haciendo cosas de ballenas. Seguramente, el juego final será mucho menos gracioso que nosotros.




## GAMECUBE VUELVE A LA VIDA

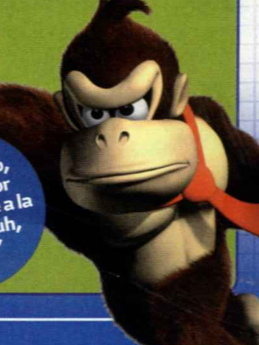
### Clásicos de culto que tienen una segunda oportunidad

Nintendo tiene un don especial para contar cosas mágicas dentro de una gris conferencia. La gran noticia es: Nintendo va a recuperar siete juegos de GameCube para Wii, bajo el emblema de "Play on Wii", perfectamente adaptados al Wiimando. ¿Cómo nos lo presenta el divertido Iwata? "Nuestros estudios han demostrado que, debido a que la GameCube no tuvo una penetración suficiente en el mercado, nos topamos con una serie de títulos que despertaban el interés de mucha gente, pero que no llegaron a comprarlos para jugar". Zzzzz.

¿Penetración en el mercado? Dejémoslo estar. ¡Por el amor de Dios, van a hacer el remake de *Pikmin*! No es ese *Pikmin 3* que nos prometieron en el E3 (que también saldrá, según los representantes de la compañía), sino que se trata del primer *Pikmin* (que saldrá en Japón a mediados de diciembre), y controlaremos a nuestro ejército vegetal con el Wiimando. Y puede ser todavía mejor: *Pikmin 2* llegará el año que viene. Suponemos que todo esto es una estrategia de Nintendo para ganar público para la nueva entrega de *Pikmin*; pero a nosotros nos vale.

El primer juego de "Play on Wii" será *Donkey Kong: Jungle Beat*; el original era un juego de plataformas que se controlaba con los bongos, pero en esta ocasión se controlará con movimientos alternados de Wiimando y nunchaco.

También los *Metroid Prime 1* y *2* se adaptarán al sistema de control de *Corruption, lo cual puede ser muy satisfactorio y hasta excelente*. Los otros títulos serán *Mario Power Tennis* (¿significa eso que no veremos pronto un *Mario Tennis Wii*?) y el fantástico *Chibi-Robo!*. La actitud de Nintendo revitalizando sus antiguos títulos de culto es un acto de heroísmo digno del Capitán Rainbow, pero nos preocupa que la idea del nuevo sistema de control acabe siendo algo superficial...



"Nintendo, gracias por devolverme a la vida. Uh-uh, ah-ah"

# UNA NUEVA WII

## Mejorando la tecnología...

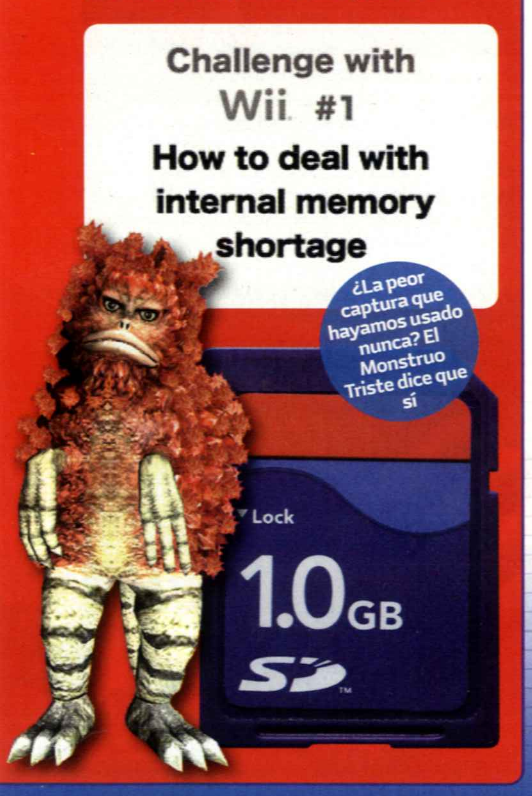
Puede que el bolsillo de Satoru Iwata sea un saco de tecnologías ya reales, pero su cabeza flotaba en un mundo de promesas teóricas. Tras hablar del estado de los juegos para DS, se centró en la Wii; concretamente, las cosas que es necesario arreglar en la consola.

¿A qué conclusión llegó? Mejorar el software. ¿Su respuesta? Esto, ¿no os habéis enterado de nada sobre los nuevos juegos? ¿Su segunda conclusión? Que la Wii tiene problemas de memoria. Sí. Que paren las rotativas. Nintendo ha admitido que (en nuestras palabras) "nos hemos equivocado". Afortunadamente, tiene una solución. Más o menos.

Paso uno: si se satura la memoria interna de la Wii, será posible guardar el contenido en una tarjeta SD. Sin esperas. Sin dejar el Canal Tienda conectado mientras limpiamos el frigorífico. Con este cambio, nada se interpondrá entre nosotros y cinco minutos viendo a Mario saltar por una barra de descarga.

¿Y ya está, todo arreglado? Pues no. Es una solución a medias: todavía no es posible acceder al contenido desde una tarjeta SD. Se ha solucionado el problema de las descargas, sí, pero lo más importante (poder jugar a esos juegos de la CV y de WiiWare) siguen necesitando acceder a archivos y copiarlos al espacio libre de la propia consola. Es algo bastante pesado (más complicado que algunos juegos de WiiWare), y el nuevo esquema no cambiará nada.

Iwata habla de "sólo un proceso para transferir el software de la Consola Virtual o de WiiWare que tengamos en una tarjeta DS a la consola Wii y poder jugar". Pero con esos detalles tan vagos, estamos seguros de que ese "proceso único" es esa pesadez que comentábamos en el párrafo anterior. Sí, Nintendo tiene tiempo de sobra para demostrar que nos equivocamos antes de que llegue esa tan necesaria actualización de primavera.




¿La peor captura que hayamos usado nunca? El Monstruo Triste dice que sí

### LET'S TAP




Corredores intergalácticos, que van más allá de la luna. Yuji Naka está loco.



Tocando peces koi para ponerlos de mal humor: el pasatiempo favorito de NGamer, al fin en versión digital.

Sin dejar de hablar de estos simpáticos animales, Iwata también anunció el tan esperado juego misterioso de Yuji "Sonic the Hedgehog" Naka; un juego que, según la página web, es "tan sencillo que incluso los pingüinos podrán jugar a él". El juego en cuestión es *Let's Tap*, y es muy cómodo: no hace falta coger el mando para jugar. El Wiimando se queda sobre una superficie sólida (el juego viene en una caja de cartón tradicional), la cual tocamos para dirigir la acción.

Nos demuestran cómo funciona con un modo sencillo de juego, al estilo *Track & Field*, donde dos hombrecillos corren por una pista de atletismo mientras alternamos el movimiento de nuestras manos, pero habrá otros cinco modos de juego que tomarán un camino más experimental; los objetivos son difíciles de discernir, pero los gráficos coloridos y la música soñadora nos demuestran que el hombre responsable del *NiGHTS* original mantiene su toque.

### MARIO & LUIGI 3




Dentro del hospital para Kirbys muy inflados. Dice: "no puedo dejar de comer barras de explorador. Están crujientes..."

# VUELVEN MARIO Y LUIGI

Volvemos al tema de los regresos, ahora en la DS.

Cuando ya estábamos felices y satisfechos, llega algo que nos hace enloquecer: la tercera entrega de la serie de RPG *Mario & Luigi*. El juego, que tiene el acertado título de *Mario & Luigi 3* (no temáis, seguro que el guión es mucho más inteligente que el título), nos propone cambiar los equipos de hermanos y bebés de *Partners in Time* por una alianza con Bowser. Suponemos que, llegado el momento, se volverá malo; aunque claro, tras el fiasco de "Wario en *Mario Galaxy*", no nos gusta especular demasiado.

Lo que hemos visto no difiere demasiado de *Partners in Time*, pero con una fórmula tan sólida, haría falta un enemigo de la diversión al nivel de George Lucas para estropearlo todo. Incluso en japonés, es evidente que este título es muy divertido; nos estuvimos riendo un buen rato con un hospital lleno de Kirbys demasiado inflados. Imaginad si llegamos a entender lo que dicen los textos.

# ¡ATENCIÓN! TODAVÍA HAY MÁS

¿Qué acompañará a los hermanos en su nueva visita a DS? Más dosis de *WarioWare* y de *Picross*; este último se adentra en una nueva dimensión con *3D Picross*. Por su parte *WarioWare* no está unido a un periférico o característica del hardware específica, ofreciendo un editor de niveles en su lugar. Seguirá predominando el surrealismo, pero ahora lo crearemos nosotros, con un programa de edición que nos permitirá crear nuevas características para los microjuegos.

Por supuesto, no podía ser una

### WARIOWARE



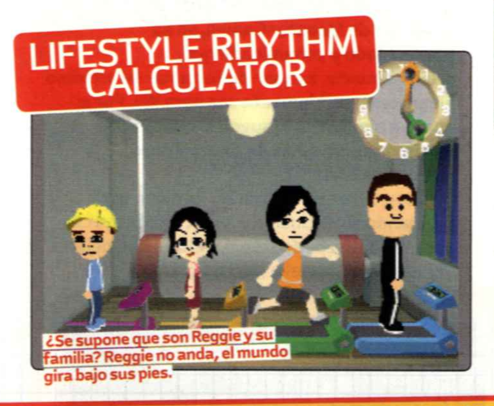
¡Bien! Ahora podremos pasarnos horas diseñando imágenes que durarán milisegundos. Brillante.



Mira qué feliz está esa familia, acariciando a su perro poligonal. Ojalá tuviésemos uno.


Un momento... también están acariciando un cubo inanimado. Esta gente acaricia cualquier cosa. ¡Buuh!

conferencia de Nintendo sin una nueva colección de periféricos: un podómetro para DS. Se enganchará en el cinturón y grabará nuestros paseos diarios antes de conectarlo a la DS para que cargue los datos en *Lifestyle Rhythm Calculator*. ¡Y veremos Miis en DS!



¿Se supone que son Reggie y su familia? Reggie no anda, el mundo gira bajo sus pies.

# PARA QUE LO SEPÁIS...

## ¿Estáis listos para un aluvión de juegos?

¡TOMA! ¡JUEGOS!

Usemos *Punch-Out!!* como metáfora: si los anuncios de Iwata fueron golpes directos a la cara, entonces el vídeo de Nintendo para 2009 fue el gancho definitivo que nos dejó KO. Meras secciones de tres segundos en las que vimos juegos de todo tipo para Wii.

En colaboración con la cadena de TV NHK, Nintendo va a convertir el programa Red & White en una especie de *TV Quiz King*. También está en preparación *Start With 100 Conversations!*, un profesor de inglés que enseña escenario a escenario. Por ejemplo, en plena confusión en un restaurante; o alquilar una habitación de hotel, o conseguir hacernos socios de Blockbuster.

Cing, los responsables de *Hotel Dusk*, están trabajando en una secuela para Wii del juego de DS *Another Code*, famoso por "aquel puzzle en el que había que cerrar la DS para resolverlo"; no cabe duda de que encontrarán el modo de explotar las funciones de la consola. Dicen por ahí que con el botón de sincronización se enciende el horno. También *Magic Wand* usará el Wiimando con acierto, un RPG en el que los conjuros se hacen con el Wiimando.

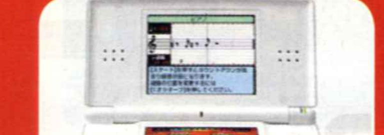
*Dynamic Slash* ofrece un montón de demonios para masacrar, con oleadas de gigantescas criaturas que reduciremos a poco más que montañas de comida para gatos. Nos recuerda a *Samurai Warriors: Katana*. ¿Que las espadas son demasiado convencionales? Pues siempre nos quedará *Line Attack Heroes*, en el que golpeamos a los enemigos con una conga. Sería el juego más extraño de Nintendo de no haber aparecido *Spawn Smasher*, una mezcla entre *Arkanoid* y *Kirby*.

El más misterioso de todos es *Cosmic Walker*, en el que jugamos en la piel de un astronauta. Quién sabe cuál será nuestro objetivo; nosotros nos conformamos con un *Endless Ocean* en el espacio. Ya sabéis, fotografiar cometas y tumbarnos al sol en el exterior de nuestra nave.




## TU REVISTA DE WII Y DS Nº 1








LA HORA DE LOS PUNTOS

# WIIWARE A TOPE

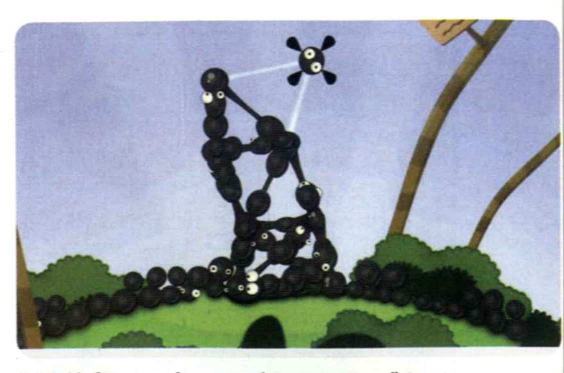
## Muchas novedades y anuncios para descargar.

Si sois fieles usuarios del sistema de descargas de WiiWare, pero os preocupaba la escasa variedad de lanzamientos, no os preocupéis. Como siempre, NGamer os trae las mejores noticias del mundo, poniendo una sonrisa en la cara de cada niño con una Wii.

Posiblemente, el anuncio más importante sea el de que *World of Goo* se ha pasado a WiiWare. Así lo ha anunciado 2D Boy, rompiendo bastante con la idea previa de que nos llegaría en formato físico por el habitual precio de 39,95€. La buena noticia, es que ahora vale sólo 1.500 puntos Wii; la mala noticia es que hemos perdido el esperado, y anunciado a bombo y platillo, capítulo extra que nos habían prometido.

Al mundo online se ha unido también Hudson. La desarrolladora ha anunciado proyectos muy interesantes, como *Snowboard Riot*, un juego que será compatible con la balance board y permitirá la participación de hasta cuatro jugadores a partir del próximo mes de enero; o el curioso *Pit Crew Panic*, donde un grupo de chicas deberán repartir cosas lo más rápido posible. Tampoco faltarán los juegos de billar o el recientemente lanzado pinball *Alien Crush Returns*.

Y en el mes de marzo, el estreno de Nippon Ichi en WiiWare, con *Let's Hitchhike*. No se sabe nada del juego ni de otros proyectos, aunque conociéndola, igual nos sorprenden con un *Disgaea*.



*World of Goo* es un juego completamente surrealista, muy extraño e ilógico, a la par que intenso y divertido. ¡Es genial!




Jo, aún acabamos de empezar con *Shaun White* y ya nos están incitando a más snowboard. ¡Venga, sin miedo!



*Pit Crew Panic*, minijuegos para cuatro jugadores con un estilo muy simpático. ¡No nos podemos resistir!

¡A PASARLO DE MIEDO!

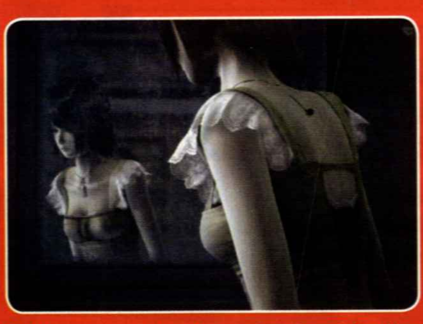
# UNA DE FANTASMAS

## *Fatal Frame 4* llega a Europa

Tal vez no sepáis que Ramón es un obseso con las aventuras de terror y los survival horror de todo tipo. En serio, es algo casi enfermizo, hasta el punto de que por las noches coge el coche, se va al monte, apaga las luces y pone la música de *Silent Hill* a todo volumen. En fin, que no os podéis ni imaginar los saltos de alegría que ha pegado cuando, por fin, se ha confirmado el lanzamiento europeo de *Fatal Frame 4*, o *Project Zero 4*, como se conocerá en nuestro país.

La fecha rumoreada es el 6 de febrero, o al menos así lo ha confirmado XSEED, aunque también han puntualizado que no se encargarían ellos, así que toca esperar a una confirmación total y absoluta. Por si alguien todavía no sabe de qué hablamos, se trata de un juego de terror en el que nos enfrentamos a fantasmas, dirigido por nuestro adorado SUDA51.

Por su parte, *Disaster* llegará a Estados Unidos. Algo curioso, porque decían que iba a depender mucho de las ventas en Europa. Por lo visto, no debieron ser tan malas, y el juego acabará llegando a todo el mundo.



El juego es uno de los más espectaculares del catálogo de Wii. ¡Va a ser un imprescindible!

¡QUE NO PAREN LOS JUEGOS!

# UNA DE HUMOR

El número pasado os hablábamos de las nuevas aventuras gráficas que llegarían a Wii. Pues parece que no serán las únicas, ya que Capcom (sí, increíble) ha anunciado *Mortimer Beckett and the Secrets of Spooky Manor*, una adaptación del homónimo de PC para la consola de Nintendo.

Pero eso no será todo, ya que los anuncios de juegos nunca cesan. Richard Garcia, fundador de Monster Games, se ha pronunciado y comunicado que, prácticamente, acaban de terminar su próximo juego, que posiblemente sea para Wii. Por si acaso a alguien no le suena el nombre, son los responsables de *Excite Truck*. ¿De qué se tratará?

Deep Silver, por su parte, también está ultimando su exclusivo y ambicioso proyecto para Wii, *Cursed Mountain*, del que han dejado ver un tráiler y nueva información.



Mortimer Beckett ofrecerá un estilo muy propio del mundo del cómic. Humor y diversión por partida doble.




¿Excite Truck 2? ¿Una aventura? ¿Un juego de acción? Mientras sea igual de bueno, tanto da.



Cursed Mountain sigue llamando nuestra atención. Y mucho. ¡Que salga ya! ¡La tensión es insoportable!

¡OJO, BUG DETECTADO!



# LARA QUEDA ATRAPADA

Por si todavía no os habíais percatado y seguís dando vueltas por el escenario en busca de una solución, que sepáis que hay un bug en *Tomb Raider: Underworld* que impide que podamos avanzar. Proein, representante en España de Eidos, ha enviado este comunicado:

"Somos conscientes de un pequeño error en la versión para la consola Wii™ de *Tomb Raider: Underworld*. Se trata de un error aislado, y en las raras ocasiones en que ocurra, afecta a la presencia de una palanca en el nivel de Tailandia. Eidos solicita disculpas a cualquiera que pueda verse afectado. La calidad de nuestros juegos es primordial y la versión para la Wii de *Tomb Raider: Underworld* superó tres procesos de pruebas de testeo. Lamentablemente anomalías de este tipo suceden de forma puntual en el mundo de los videojuegos. La solución al problema se encuentra en el enlace: *www.eidosinteractive.co.uk/support/worldmap.html*"



Mucho saltito y mucha tontería, pero luego se queda atascada a las primeras de cambio. Si es que...



¡No, Lara! ¡Que era coña! ¡No hagas tonterías! ¿No ves que ese bicho es un pulpo y te va a sobar todo? ¡Y no somos nosotros!

DATOS, DATOS, DATOS



# ADESE INFORMA

## Los premios del año 2008

Un año más, aDeSe ha ofrecido los datos sobre los galardones entregados a los juegos más vendidos de este año 2008, en el que se ha visto un importante aumento en el número de juegos merecedores de los distintos galardones de oro, platino o doble platino, según el número de unidades adquiridas por los consumidores.

De los 72 títulos galardonados, 6 son de Wii y 17 de DS. El único doble platino ha sido para (atjó!) *Imagina ser Mamá*; merecedores de platino tenemos *Horsez*, *Catz*, *Imagina ser Veterinaria*, *Imagina ser Diseñadora de Moda*, *Horsez: Mi aventura en el rancho*, *Mario y Sonic en los juegos olímpicos* (en sus dos versiones), *Triviial* y *MySims*; por último, los juegos de oro fueron *Guitar Hero III*, *DBZ: Budokai Tenkaichi 2*, *Los Simpson*, *Los Sims 2: Náufragos*, *Shin Chan Flipa en Colores*, *Carnival Games*, *Drawn to Life*, *Ratatouille*, *Dogz*, *Dolphinz*, *Imagina ser Cocinera*, *Mi experto en vocabulario* y *Rayman Raving Rabbids 2*. Da que pensar esta lista, ¿eh?

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento

Según el informe, el consumo de videojuegos en España durante 2007 ha aumentado un 50% con respecto a 2006. Casi nada.

PORTÁTIL LITERARIA

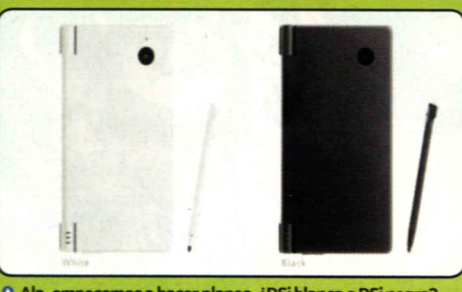


# UNA DS MUY CULTURAL

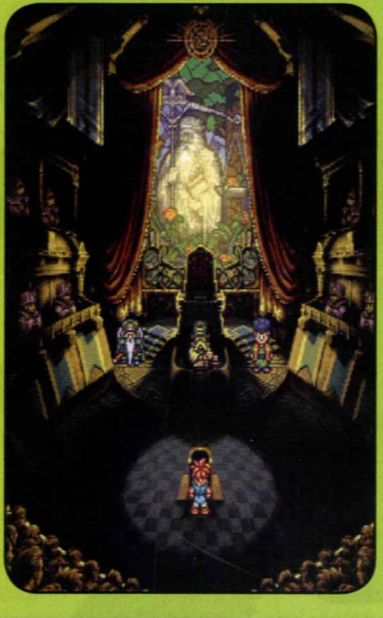
## La portátil de Nintendo sigue ampliando su mercado

¡Atención! DSi es un auténtico éxito en Japón, liderando las ventas semanales con autoridad. ¿A que nadie se lo esperaba? La cuestión es que la consola sigue acumulando éxitos, y con ellos, llegan muchos y muy grandes juegos, algunos de los cuales esperamos con los brazos abiertos: *Chrono Trigger* en febrero en nuestro país. Marcad el calendario.

Nos llama la atención también *100 Classic Book Collection*, una recopilación de clásicos literarios británicos en una tarjeta. A ver si vemos algo así en España pronto.



Ala, empecemos a hacer planes. ¿DSi blanca o DSi negra? Jo, qué dilema...



Este bello e inolvidable juego... ¿llegará en español? Tanto da, qué gozada... *muere*

# Objection!



## GENIOS EN BUSCA DE IDEAS

En una entrevista a la revista EDGE (que saldrá publicada este mes también en la edición española), Miyamoto ha analizado los pros y los contras de su Wii Music. Bueno, más pros que contras, con algunas ideas curiosas como que quiere que se utilice como complemento educativo para los niños durante su formación musical en el colegio. ¿No es eso un razonamiento un tanto exagerado?

Obviamente, Japón es un mundo aparte, y él, como nipón, tiene una percepción de las cosas muy distintas. Una pequeña ínsula en la que la tecnología se convierte en una parte tan fundamental de todos los aspectos de la vida que, automáticamente, se puede considerar que la educación de los infantes pasa



por dejarles jugar a un videojuego durante las horas lectivas. Desde luego, no es algo que vaya a funcionar en países como el nuestro, donde las constantes reformas educativas no permiten que se potencie tanto una sola materia.

Miyamoto quiere que los videojuegos adquieran una nueva dimensión, una nueva percepción, y da, hasta cierto punto, algo de miedo pensar en lo que pueda llegar a ser capaz con su genio creativo y su habilidad innata para conseguir plasmar siempre de forma digital todo aquello que se le pasa por la mente. Pero más interesante todavía es el comentario de que los proyectos nacidos con la Wii han llegado a su fin. Esto no quiere decir que se hayan acabado las ideas, sólo que, tal vez, sigan caminos muy distintos. ¿Qué nos deparará el futuro? Con Miyamoto, nunca se sabe.

***Ramón Méndez***

# ¡ALUVIÓN DE NOTICIAS!

## UN REPASO A ESTE PRESENTE TAN PROMETEDOR. ¡VIVA!



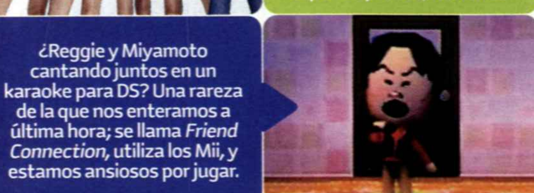
A *Cooking Mama* no le ha bastado con el mercado culinario, ya que ahora se adentra en el mundo de la horticultura: está en desarrollo *Gardening Mama*. Ojalá no se haga un lío y nos haga sopas de ortigas.

Los adoradores de los *Chocobo* están de enhorabuena, ya que las próximas dos entregas para DS (*Chocobo's Dungeon y Chocobo Tales 2*) podrán conectarse vía Wi-Fi para combatir. Pero, ¿qué sentido tendrá?



Después del lanzamiento de *EndWar* para DS, ahora nos preparamos para un nuevo título de Tom Clancy para la portátil. Concretamente, se trataría de *Splinter Cell: Conviction*, un juego que lleva con estilo sus retrasos.

Parece que Nintendo ha quitado a Patrick Stewart de su campaña navideña para DS, y en su lugar han elegido a las Girls Aloud. Según nuestro experto en pop, "son unas cantantes británicas". ¿Qué tendremos nosotros?



Nuestra más sincera enhorabuena a los trabajadores miembros de starmen.net, aficionados a *Earthbound*; por fin han terminado la traducción de *Mother 3*, que sólo salió en Japón. ¡Aprende, Nintendo!





¿Reggie y Miyamoto cantando juntos en un karaoke para DS? Una rareza de la que nos enteramos a última hora; se llama *Friend Connection*, utiliza los Mii, y estamos ansiosos por jugar.

El lanzamiento de la DSi supondrá una importante revisión de los Wii Points; éstos se podrán asignar para Wii o para DSi, pero no habrá marcha atrás una vez elegido. Nos vamos a arruinar con las descargas de ambas.

Otra rareza salida de la conferencia japonesa de Nintendo: han anunciado un juego para DS de leer el futuro. Leer la mano, cartas del tarot, destripar una paloma y leer sus entrañas... todo esto y mucho más.

Capcom sigue yendo contracorriente con el lanzamiento de tres packs de descarga para *Mega Man 9*. Entre ellos, está el modo Experto, que "triplica el nivel de dificultad". No, gracias.







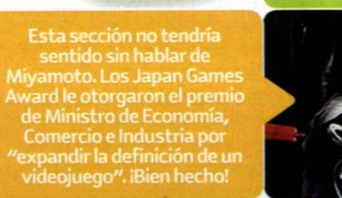


Marvelous intenta ser más extraña que Suda51. Su nuevo juego para WiiWare, *Discipline*, trata de experimentos en unas instalaciones secretas. Los vídeos hacen pensar que las palomas jugarán un papel importante.

Production IG (responsables de las secuencias animadas de *Layton* y *Wario Land Wii*) se han unido a Platinum Games en el espacio. Se encargarán de los elementos artísticos de su RPG *Infinite Line*.

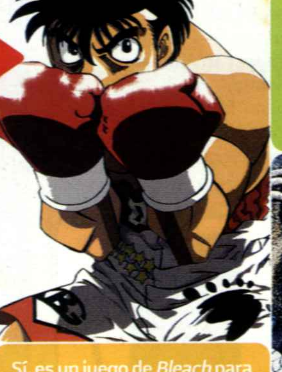
Los visitantes del TGS marchaban al ritmo de este mismo tambor, el periférico que acompaña la nueva obra de Namco Bandai, *Taiko no Tatsujin*. Cómo van a disfrutar nuestras revistas hermanas cuando lo analicemos.

¿Pensabais que Bungie, creadores de *Halo*, nunca trabajarían para Wii? ¡Mal! Según un PR, "tenemos los medios para salir a buscar el ecosistema apropiado, los compañeros acertados con los que colaborar".



Esta sección no tendría sentido sin hablar de Miyamoto. Los Japan Games Award le otorgaron el premio de Ministro de Economía, Comercio e Industria por "expandir la definición de un videojuego". ¡Bien hecho!

Le debemos mucho a ESP Software por su brillante *Bangai-O Spirits*, así que les perdonaremos su nuevo proyecto: un *Hajime no Ippo* para DS que se controlará con el lápiz táctil. Como Rocky, pero en cell-shading.



Brash Entertainment se va a encargar del juego de la película basada en el libro *Donde Viven los Monstruos*. ¿Queréis saber dónde viven en realidad? En los bosques gallegos los viernes por la noche. Los hemos visto.



Pobres almas de Hudson. Un malvado hacker les ha robado secuencias de su juego de terror *The Calling*, que nos recuerda a *Project Zero*. Luego lo colgaron en YouTube, donde lo vimos y gritamos como adolescentes.



LucasArts ha re-registrado la franquicia *Maniac Mansion*. ¿Querrá esto decir que la aventura de culto llegará a la CV? O mejor todavía: ¿formará parte de un recopilatorio para Wii o DS? Soñar es gratis, ¿vale?





Sí, es un juego de *Bleach* para Wii, pero no se lo tengáis en cuenta. *Versus Crusade* está siendo desarrollado por Tresaure, quienes ya trabajaron en el buen juego de lucha de *Bleach* para DS. Habrá que seguirlo de cerca.




# Wii EN LA RED

¡Está usted perdido! No, señor, estoy conectado a la red



## MUNDO Wi-Fi

Donde la Wi se encuentra con la Fi. Este mes: hablar por hablar...




"¡Todos juntos, al cachondeo!"

Ding! "Hola, Wii en la Red, soy NGExpress". "¡Vaya, hola! ¿Qué tal va todo por las primeras páginas de la revista?". "Bastante bien. Muchos juegos, no hay queja". "Me alegra oír eso. Qué bien que podamos hablar así". "Sí, y es todo gracias a nuestras Wii". *Ambas ríen*

Y... corten. Todo esto sirvió para mostraros el último cachivache de Nintendo: el canal Wii Speak. Resulta que se podrá utilizar el Wii Speak (el micrófono de Nintendo) para más cosas que abroncar a nuestros visitantes cuando nos destrocen los geranios en *Animal Crossing*. Este micrófono vendrá acompañado de un código que nos permitirá acceder (a través del Canal Tienda) al Canal Wii Speak (el equivalente en la Wii a Skype o a Google Talk). Basta con instalar el programa y hasta cuatro Wii podrán conectarse para marujear.

### De cháchara

Si el servicio es estable (y no sufre del clásico lag Nintendo), podría ser algo muy bueno. Toda mejora que sirva para acercar la Wii al ejemplar servicio de Xbox Live será bienvenida, y Nintendo lo ha hecho con su estilo particular. Durante las charlas, se nos verá con nuestro Mii, con su globo y todo, para representar que hablamos. Un toque adorable, aunque, por su culpa, el Wii Speak no será el medio ideal para transmitir malas noticias. ¿Lo que más juego dará? La posibilidad de mandar

Queremos su número para mandarle mensajes de voz a todas horas.




Haced vuestros cálculos con las estadísticas para triunfar. Eso es: haced los deberes de "Marthes"

mensajes de voz a otras Wii. No, esto no es una invitación a que bombardeéis NGamer con ruidos guturales y extraños jadeos sexuales. De estos últimos ya nos sobra con Ramón, muchas gracias.
También será posible narrar las imágenes del canal Fotografía. Por ejemplo: "Ésta es aquella vez que a David se le quedó la mano atrapada en la máquina expendedora. ¡Cómo nos reímos cuando llegaron con la sierra para cortarle el brazo!" Toda esta diversión llegará el 31 de diciembre.

### Después de la señal...

Lo del chat es parte de una táctica online más amplia para Wii, ya que Nintendo también ha incluido un nuevo vídeo de "cómo utilizar tu Wii" en todas las consolas nuevas. Este vídeo servirá de guía para que los inexpertos logren alcanzar el nirvana de la alta tecnología, explicando conceptos tan complejos como el WiiWare, las conexiones Wi-Fi y los canales Wii. La pregunta es: ¿cómo sabrán dichos idiotas dónde deben darle para reproducir el vídeo? Hará falta un folleto o algo. Tal vez, un robot diseñado para que señale el panfleto una vez abierta la caja.

Más inteligentes son los intentos de Nintendo para atraer a los usuarios japoneses al online utilizando Wii points como incentivo. Si alguien ayuda a otro usuario de Wii a conectarse a la red, ambos recibirán 500 puntos. ¿Que cuál es el nombre ideado para dicho programa por el PR más inteligente? Pues éste: "los que sepan conectar su Wii a Internet, podrán ayudar a los que no, y ambos ganarán 500 Wii Points". Nos recuerda al nombre provisional de *Mario Galaxy*: "Mario en el espacio, recogiendo estrellas y, de vez en cuando, volviendo a un mundo central para salvar partida".

### Oda al sonido

¿Qué van a hacer todos esos nuevos usuarios nada más estén online? Sin duda, gastar sus puntos gratuitos en *Joysound*, el karaoke de Hudson. Pagando una suscripción, los usuarios tendrán acceso a una base de datos de más de 30.000 éxitos musicales a punto de ser destrozados. Desgraciadamente, no creemos que lo vayamos a ver nunca por aquí.

A nosotros nos interesa más el lanzamiento de *Fire Emblem DS*, que tendrá lugar en diciembre. El juego conjugará una sólida aventura para un solo jugador con vastas oportunidades vía Wi-Fi. ¿Juego online? Oh, sí. ¿Chat de voz? Eso es. ¿Alquiler de personajes para ayudar en el modo historia? Por supuesto. ¿Una tienda online que estará renovando constantemente armas y armaduras? ¿Acaso el cielo no es azul? *Fire Emblem* es un título obligatorio para los fanáticos de la Wi-Fi.

Por último, pero no por ello menos importante, nos han llegado a la redacción noticias de que pronto, en el Canal Nintendo, veremos vídeos de un reciente evento musical de *Phoenix Wright*. ¿Habéis estado pendientes de la oferta de vídeos y demos de Nintendo? La mayoría han sido, simplemente, publicidad, pero de vez en cuando aparecen joyitas en el canal, como raperos que se muestran confusos con *Wii Music*, o la adorable Liv Tyler dejándose los ojos intentando jugar a *Mystery Case Files*.

Las maravillas musicales de *Wright* pueden dar mucho juego en el futuro. Tócala de nuevo, Godot...


OLVÍDATE DEL SOFÁ
Y APÚNTATE A LA DIVERSIÓN...
YA A LA VENTA
FAMILY TRAINER
ファミリートレーナー
16 Trepidantes retos Re-actívate con más de 16 retos repletos de acción y diversión.
Ayuda Mii Juega con tu Mii, te ayudará a superar las diferentes pruebas y seguirá tus progresos.
¡Juega en equipo! Utiliza la alfombrilla tanto en el modo competitivo como en el cooperativo. ¡Hay un montón de retos esperándote!
3+
www.pegi.info
¡DA UN SALTO HACIA LA DIVERSIÓN! ¡RE-ACTIVATE!
BANDAI NAMCO Games
BANDAI
Family Trainer ™ © 2008 NAMCO BANDAI Games Inc.

Un remake de lo más agradecido ahora para tu consola portátil DS
**KIRBY SUPERSTAR**
**PÁG 21**

**BÚSCALAS EN LA WEB**
Entérate antes que nadie de todas nuestras previews en **ngamer.es**

# PREVIEWS

## Solo te adelantamos lo mejor de lo que llegará para tu Wii y DS


19

## EN ESTE NÚMERO...





21


14

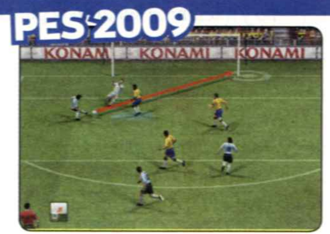

20


18


18

# NGAMER'S LOS + BUSCADOS

### PES 2009



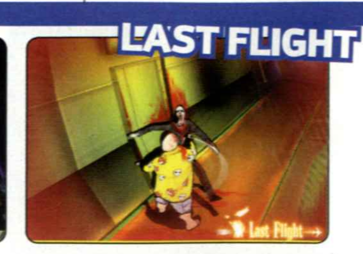

Muy poquito nos queda para disfrutar del mejor fútbol en tu Wii con esta nueva entrega de PES.

### FAMILY SKY 2



Y seguimos animados ha mejorar nuestra forma con las posibilidades de la Wii.

### LAST FLIGHT




La violencia se adueña de un avión, como el nombre del juego indica... Muy pronto en WiiWare.






No es que tengas un derrame, es la mira telescópica de un rifle orgánico alien.



Parece ser que los Drudge también se dedican a robar halógenos.



Fíjate en esas alas translúcidas. Eso, eso sí que son gráficos.

**PLATAFORMA** Wii **DISTRIB.** SEGA[1] **DESARROLLA** HIGH VOLTAGE **LANZ.** 2009

# THE CONDUIT

## Perdone, ¿el futuro de juego en Wii? Suba, este conduitor (¡ups!) pretende llevarle hasta él



Ese portalremolino es un, hmm, portalremolino. Mejor reviéntalo antes de que salga más escoria alien.



Mira, es una de esas pistolas de mandarina radiactiva que decían... ideal para los resfriados.



Bonitos guantes, Ford. Nuestro héroe tiene un toque Joanna Dark. Pero no va tan ajustado, claro.

Encumbrado por la prensa estadounidense como el juego que mejor se ve de Wii, *The Conduit* es la tía buena de la clase. Los periodistas piropean su suave *framerate*. Escrutan sin pudor su profundidad de campo. Babean con cada una de sus sombras en tiempo real, efectos de partículas, *bump mapping* y texturas hi-res. Pero lo que no consiguen es conocerla de cerca. Hemos pospuesto nuestra cobertura sobre el juego adrede, hasta que pudiéramos ofrecer unas impresiones de primera mano, y aunque *The Conduit* está realmente maciza, no es tan interesante como para salir con ella.

Ponlo en marcha y su aspecto será una bofetada. Una bofetada en alta resolución. El brillo plata de la reflexión de un barril. Sombras anatómicamente correctas donde sea. Granadas que vuelan marionetas humanas y a sus maestros aliens. Agua que –en el mejor truco de *The Conduit*– refleja el entorno y ondea y distorsiona acorde. Como una serie de momentos ooooh y guauuu, *The Conduit* cumple con creces. El ritmo, además, nunca se resiente: nos costó cuatro granadas sucesivas forzar un bajón de *framerate*, y pasó entonces que el humo y miembros llenaron la pantalla.

### El corredor de los tiros

¿Qué opinamos? Que al jugar es como una demo técnica glorificada. Los bloques tecnológicos de construcción están ahí, pero High Voltage no tiene el instinto de un chaval para unirlos y, ¿sabe usted?, hacer algo divertido. Por ejemplo, el agua. Caes en una habitación semisumergida y comienzas a recrearte en las humedades hasta que tu cerebro avisa: ¡eh!, ¿para qué es esta agua? Al fondo de un complejo subterráneo... ¿podría ser un spa sólo para malos?, ¿una escupidera alien? Como sea, existe sólo como un efecto gráfico. A no ser que "lava tus botas mugrientas" sea un objetivo secreto.

Tampoco ayuda que el nivel de demostración sea un recorrido por un montón de pasillos. Montón de pasillos que termina en nuestro héroe, el Sr. Ford, repartiendo un poco de justicia entre barriles explosivos. Una vez más, con ahínco: *barriles explosivos*. Pasamos por un pasillo central para mostrar la "tecnología de pasillo amplio", con pequeñas habitaciones para fardar de sus habilidades genera-cubículos. Cada habitación tiene unas estanterías colgadas. Que nos condenen si no son las estanterías con mejor pinta en Wii, pero el hecho sigue ahí: SON ESTANTERÍAS.



1 SEGA se anunció como la editora del juego tras unos meses de incertidumbre y autofinanciación de HV. "El shooter definitivo", como ya lo denominan, usará, además, Wii MotionPlus de alguna forma. Buenas expectativas. 2 Curioso: el productor del juego es Eric Nofsinger, y Nofsinger suena a planeta de *Metroid Prime*, ¿verdad? ¡Verdad!



**Ka-boom** Un gesto de nunchaco y comenzarán a llover granadas. Están realizadas brillantemente, no respecto al tiempo, sino a la cercanía de los enemigos. Genial.



El túnel de demostración. Buena iluminación, pero no mueres de diversión.

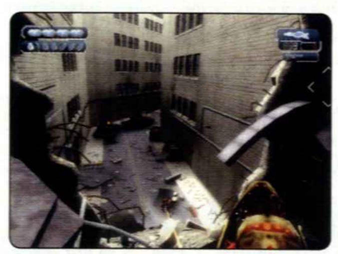


Vemos bidones explosivos. Es bueno que alguien esté inventando nuevas ideas FPS.



Uno de los niveles discurre en la redacción de NGamer. Falta el olor a tigre.

# "NO SE PUEDE OBVIAR UN DISEÑO DE NIVELES QUE A *DOOM 64* LE SACARÍA UNA RISILLA"



Una aparición fugaz de la luz del sol demuestra que HV ha conseguido hacer pasillos exteriores también.



Esto se parece mucho al cuartel de Nintendo UK. Sólo que sin las pilas de billetes. Ni las fuentes de oro.



El Ojo que Todo lo Ve a punto de avistar una puerta secreta. El Wiimando pita cuando hay cosas escondidas cerca.

En estos entornos nada estelares, los efectos no son especiales, son necesarios. Recorriendo el edificio encontramos muchas habitaciones con escritorios abandonados y ordenadores, pero nada que rivalice con salir de la nave de Samus por vez primera en Elysia[2]. Demonios, hasta el trozo más flojo de Samus (la generic-O-lympus) tuvo la decencia de ofrecer batallas espaciales por las ventanas. No hay ventanas en Mundo Pasillo. Ojalá sea un tropiezo artístico precoz.

## Clichés bajo control

El combate es duro con las armas humanas y más endeble con las extraterrestres. El plomo se carga a los hombres como un hombre, pero las pistolas alien huelen a *Mi Primer libro de Clichés de Ciencia Ficción:* tienen neones y parecen de carne. Son todas pringosas y orgánicas, y no sabemos si disparar con ellas... o intentar matarlas. Y disparan tiros de energía: las balas de los pobres.

HV busca un combate placentero: la calibración es tan técnica que hace que el Gran Colisionador de Hadrones parezca la Fábrica de Diversión de Play-Doh. Son las zonas muertas y la calibración del puntero de siempre, pero todas las variables que dictaminan la sensibilidad presentan un buen panorama. Y en una gran idea, todos los ajustes se hacen en tiempo real, nada de menús, sólo un retoque y efecto instantáneo.

## Carga de ASE

También nos gustó el All Seeing Eye (Ojo que Todo lo Ve), un aparato con intención similar al visor de Samus. El orbe proyecta un símbolo (la pirámide con el motivo del ojo de los dólares americanos) y revelará cifras grabadas o "minas fantasma", de otro modo invisibles. ¿El Visor de Rayos X de Samus? Sí, pero con zumbidos chulos y bonito y brillante, así que lo dejaremos estar. Unos cuantos gadgets como el ASE vendrían de perlas.

Pareceremos algo negativos con *The Conduit*, pero sólo porque la imagen montada por la prensa americana es decepcionantemente falsa. Claro que tiene momentos que van prometiendo valor y calidad –una poco común ración adulta en Wii, buena jugabilidad con pistola, granadas de proximidad... pero no es razón para obviar un diseño de niveles que haría que a *Doom 64* se le escapara una risilla.

Por supuesto, esto es fácil de mejorar y, de nuevo, sólo hemos jugado un nivel. Pero si *The Conduit* tiene que llenar las botas que unos le han confeccionado, primero debería encontrarse los pies.

## PISTOLA MISTERIOSA

¿Qué narices es la pistola misteriosa?





### PUES UNA PISTOLA MISTERIOSA

Se llama la HVS45, pero Dios sabe qué hace. Proyecta un foco naranja que parece adherirse a la cabeza de los enemigos y, más raro aún, a sus traseros. Aparte de ponerles ridículos círculos naranjas en la entrepierna, su propósito es un misterio. ¿HVS = Hay Varios Soletes?




Te darás cuenta que las mazmorras son aleatorias, pero tienen más sentido que en Final Fantasy Fables: Chocobo´s Dungeon.

# GEON

## ¿Estará "cuadrao"?

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | Wii |
| DISTRIBUYE | STRAWDOG STUDIOS |
| DESARROLLA | PINNACLE SOFTWARE |
| LANZAMIENTO | FEBRERO 2009 |

*Pac-Man* sin fantasmas. Eso es lo que es *Geon*. Resulta curioso ver como ahora los juegos populares de Xbox Live Arcade se atreven a dar el salto a Wii tras su desmesurado éxito. La mecánica de *Geon* es muy particular: tendremos que manejar un cubo y competir contra tres enemigos con el objetivo de recoger unas esferas y llevarlas a su depósito, precisamente la portería del rival. Como lo escucháis, una extraña mezcla de deporte de balón, juego de habilidad y desvarío lisérgico propio de Jeff Minter. Habrá diferentes "Geon" (nombre de los cubos) con habilidades particulares[1], como resbalar, mejor agarre o podemos proyectar trampas que ralentizarán el juego del rival (pinchos, cubos falsos y todo tipo de molestias).

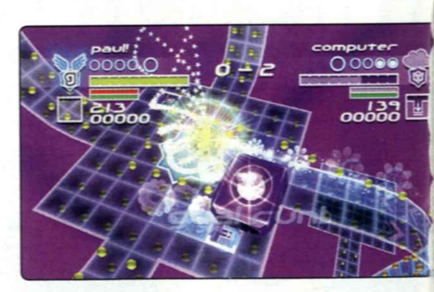



Una revisión loca de *Marble Madness* vs. *Mercury*

### ¡Extra, extra!

Pero esta reedición de un *Pacman* sin enemigos y en tres dimensiones tendrá varios extras de interés si ya has disfrutado de la entrega original: controles adaptados a las características del Wiimote, nuevos niveles, modo multijugador, contrareloj e incluso ligas, con una especie de modo historia, en la que podrás hacer progresos con hasta tres amigos a pantalla partida.

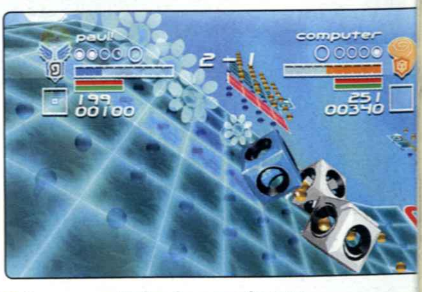
El juego incluirá 16 escenarios nuevos, algunas normas revisadas y un tutorial específico para los nuevos controles, estos son los alicientes extra para uno de los juegos más particulares y apasionantes para Wii en febrero. Eso sí, nuestra versión no estará publicada en WiiWare ya que nos llegará en formato físico. Será de esperar que por lo menos el precio sea equivalente...




Más que de marcar, se trata de fastidiar, pero bien, a nuestro rival.




El aspecto gráfico sencillo engaña tras su profundidad y adictiva mecánica.




Somos conscientes de que un deporte con cubos no es muy atractivo.

1 Las habilidades dependerán del "humor" de tu cubo, elegido al principio de la fase.

# AWAY

## Roguelike para ds de autor

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | DS |
| DISTRIBUYE | VIRGIN PLAY |
| DESARROLLA | AQ INTERACTIVE |
| LANZAMIENTO | ENERO |

¿*Away* no os dice nada, verdad? ¿Y Sakaguchi, o Uematsu? En efecto, dos de los principales partícipes de llevar al Olimpo la franquicia *Final Fantasy* han estado involucrados en este proyecto (como director y músico respectivamente).

*Away* es un RPG desenfadado y original, que busca sorprender y basar su jugabilidad en una estructura sólida y solemne. Una mañana (cómo no), nuestro pueblo será absorbido por una misteriosa fuerza y nuestra misión será rescatar cada habitante y hogar escondidos en las 100 diferentes mazmorras que encontraremos.




### Aprendiz

*Away* es un discípulo privilegiado del esquema de RPG occidental *Roguelike*, pero concebido para la doble pantalla de NDS. Durante la acción (en tiempo real), la mazmorra irá generándose de forma intermitente, por lo que durante el momento adecuado tendremos que bajar o subir a las diferentes pantallas como si estuviésemos jugando con un Game & Watch. Que no os engañe su aspecto, Sword (el protagonista) sufrirá más de un calvario para superar las mazmorras más avanzadas, por lo que el entrenamiento y la perseverancia serán vitales. Lo tendrás en tus manos a partir de diciembre y en completo castellano.



Exploración y comunicación serán otros de los logros de Away.


¿Estás cambiando el árbol de sitio o hay pelea? Pueden pasar ambas cosas.


Se creen seguros en su idílica pero vulnerabilísima escena.

**PLATAFORMA** Wii **DISTRIBUYE** EA **ESTUDIO** THE SIMS STUDIO **LANZAMIENTO** ENERO 2009

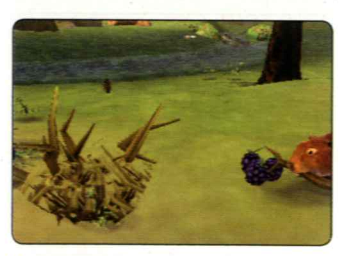
# SIMANIMALS

## Tierra y muñecos salvajes virtuales

Tenemos que confesar algo: hasta que no comprobamos en primera persona el funcionamiento de *SimAnimals* en su presentación en Madrid no llegamos a comprender el atractivo real de su propuesta para los más pequeños.

Imaginad a un crío jugando sólo en la arena del parque con unos muñecos que representan animales, inventando relaciones entre ellos y usando sus alrededores a modo de escenario. Pues lo que quiere hacer este juego es llevar esa entrañable experiencia a la tele, sumando además un valor didáctico y usando la fórmula de juego inagotable propia de *Los Sims*. Y, lo que es más importante, esquivando de paso, y además con buen tino, la oleada de simuladores de domesticación: aquí no se entrenan ni se peinan perritos, gatitos o caballitos.


"El voraz lobo se erige ante su presa, que parece saber kung-fu". Pronto pondrá: "Te han devorado a la ardilla Juanita".


Al castor le gustan esas moras. Pero ¡cuidado!, al oso también, así que elige cuándo, cómo y dónde en cada caso.

### La mano de Noé

Un icono de un guante[1] representa la mano del niño. Aparte de ser la herramienta principal de manejo, existirá en el mundo de los animales; éstos la verán, la olerán, se asustarán si no confían en ti, la seguirán y sentirán sus caricias o los cogerá del pescuezo para lanzarlos por ahí. Como a tus muñecos.

Hay 11 zonas de juego con distintos ecosistemas para conseguir nuevas especies (hasta 34). En cada una, la diversión consiste en satisfacer las necesidades de entretenimiento, sueño, alimento o reproducción de fauna y flora mediante la información que el programa ofrece sobre ellos y sobre el entorno.

Se puede también regar, poner nuevos animales, generar una tormenta... Pero lo mejor, lo que más nos sorprendió, fue el toque *Sims*. La simulación pone el punto inesperado y la experimentación adicional cuando se ve actuar a los animales según la IA. Por ejemplo, un depredador podría decidir no atacar a una ardilla que había sido amiga suya cuando eran crías, gracias a tu actuación presentándolas. La risa estalló cuando dos ciervos no "se decidían" en el asunto reproductor, ya fuera por la comida, por despistarse, por algún susto...

Finalmente, como buen juego de la marca, existen multitud de coleccionables y desafíos para que los insaciables llenen su macuto.

*SimAnimals* se va moldeando[2] como un juguete interesante para niños, una pena que no se lo puedan traer ni Papá Noel ni los Reyes.


Cuando enfadas a una mofeta se pee y ya no puedes manejarla. ¡De verdad!


Al lobo puedes tirarle un palo... o tirar al lobo y que se dé un palo.

### BOSQUE-BOLSILLO

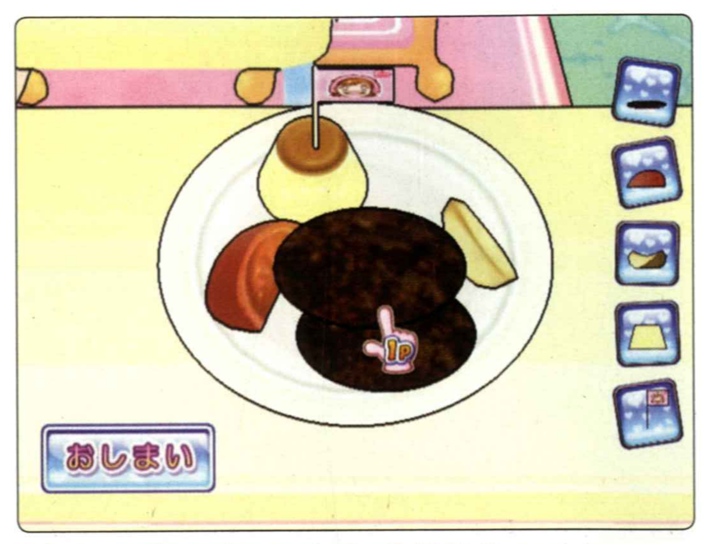
La versión de Nintendo DS comparte muchas de las características del juego de Wii. Aunque lanzar a los animales por ahí nos gusta más con el Wiimando, en la portátil puedes usar el micrófono para soplar un vendaval. Sus gráficos 2D de dibujos animados le sientan como un guante. La pantalla superior presenta un mapa de la situación de tus animales por el tramo de bosque.


Ah, hogar, dulce hogar. Es otro de los factores a considerar. Sobre todo si te dedicas a incendiar y diluviar...


1 Recuerda a Disney, como también lo hacen los gestos de algunos animales como el oso. 2 Aunque el acabado de los animales es arcaico.



Este crío (tú) es el pupilo de Mama. Por el color de sus ojos, creemos que es uno de sus mútiples hijos-pupilos.




El puntero se reduce a acciones como la colocación del plato. Nos encanta desayunar hamburguesas con flan, ¿a ti no?

**PLATAFORMA** WII **DISTRIBUYE** 505 GAMES **ESTUDIO** OFFICE CREATE **LANZAMIENTO** 2009

# COOKING MAMA WORLD KITCHEN

## Mama sigue enseñando y su cabezón se hace 3D

En un mundo de juegos de fiesta de calidad discutible, es agradable comprobar que los viejos del lugar intentan refinar su receta para volver a darnos unos ratos de risa y diversión con su experiencia simplona pero efectiva.

*Cooking Mama*, adorado y arropado por las ventas y el público, pretende, con su nueva entrega *World Kitchen*, separarse algo más de su origen en DS, que en el primer intento en Wii era demasiado notorio y afectaba a un control muy apoyado en el puntero.

Por supuesto, aquí nadie aprenderá a cocinar como lo haría con los recetarios-tutoriales que últimamente se estilan en DS. En un *WarioWare* de la cocina como éste, el objetivo es ser el más preciso y habilidoso, y la gran cantidad de recetas son la excusa y la ambientación, dejando el aprendizaje de chef en un segundo plano[1].

### ¡Mejor que *Mama!*

Aparte de un renovado apartado técnico –también más dedicado a Wii con entornos tridimensionales– las novedades del nuevo *Mama* pertenecen al terreno jugable. En la prematura versión que hemos probado notábamos cambios a la hora de cascar los huevos, ahora mediante medidores para que la precisión no dependa del acelerómetro como antaño. Y se elimina el cursor en otras acciones para hacerlas más directas, como cortar con el cuchillo (sólo con el gesto, ya no hay que intentar que el puntero no se salga) o condimentar la mezcla.

El diseño artístico mantiene la marca de la casa, de nuevo llamando la atención entre tanto Mii repetido o muñecote extraño. Todo es sencillo, colorido, agradable... y feliz. Además, se han incorporado momentos cómicos para recordar, quizás, al estilo anime. Por ejemplo, lanzamos la cáscara de un plátano a nuestro perro, que la cazó con una papelera en el hocico, subiendo nuestra puntuación final[2]. O activábamos un poder especial para dar un respingo y amasar a toda velocidad. Otras acciones, como extender la mantequilla en la sartén con el giro de la muñeca, se mantienen intactas. Bien, porque ya encajaban en la versión original. Cada retoque mejora esta continuación. Veremos si llega en su punto.

Con su cocina 3D, Mama se siente como en *Super Paper Mario*.





No es un cerdo, es el perro-ayudante. No te lo comas, es el perro-ayudante.



Tacháaaan. Has hecho un delicioso polígono. Mama se lo comerá por ti.



1 Lo que no quita que los más torpes aprendamos de qué están hechas esas cosas tan ricas que siempre nos ha hecho nuestra "cooking mamá". 2 Si un perro está en la cocina, es por el interés. Que no te engañe con la papelera y los ojos graciosos: como se te caiga algo de comida, ya puedes cogerla corriendo agitando el Wiimando.


Hay pocos personajes como Kirby. Un ser rosa y tragón de personalidad decidida.



Esta imagen bien podría ser un cuadro surrealista.

**PLATAFORMA** DS **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** HAL LABORATORY **LANZAMIENTO** 2009

# KIRBY
# SUPER STAR ULTRA

## La saga más rosa de Nintendo recopilada y remasterizada

No podemos parar de agradecerle a los dioses de Nintendo la decisión de hacer un remake de tan estupendo título. Si hacéis un poco de memoria, recordaréis que *Kirby Super Star* apareció para Super Nintedo en 1996 con la intención de incorporar cinco videojuegos de la "bola rosa" en uno. Pues bien, el nuevo título desarrollado por HAL Laboratory incluirá dos nuevas aventuras –eso sí, resumidas–, minijuegos táctiles y la palabra "Ultra" al ya de por sí espectacular nombre.

### Resumiendo que es gerundio

Las aventuras resumidas de las que os hablamos conservarán las mejores fases y también los mejores momentos de cada juego. Será un título de *Kirby* perfecto, sin fases de relleno ni momentos poco intensos. Sólo lo mejor. Por ejemplo, una de las aventuras disponibles, llamada para la ocasión *Spring Breeze,* se corresponderá con el mítico *Kirby's Dream Land* de Game Boy. Sin duda era uno de los mejores títulos de Kirby, que atesoraba una perfecta combinación entre plataformas, acción y música 8 bits. En esta ocasión Kirby tenía que llegar hasta el castillo del Rey Dedede para recuperar la comida que había robado de Dream Land. Pues bien, para que os hagáis una idea de la calidad que tendrá *Super Star Ultra,* esta será la primera de las aventuras que jugaremos. Además cada una de las distintas aventuras estará rediseñada a partir de los gráficos bidimensionales muy trabajados y coloristas, parecidos a los que pudimos ver en los últimos títulos del personaje. Pero siempre respetando los videojuegos originales, algo que conseguirá que a más de uno se le caiga una lagrimilla de nostalgia. Los cambios visuales con respecto a la versión de Super Nintendo serán muy evidentes: mejores animaciones, paleta de colores más amplia, secuencias de vídeo renderizadas, efectos gráficos, etc. Y las novedades no se acaban ahí, ya que también incluirá una especie de modo cooperativo en el que podremos jugar con un compañero gracias a la conexión inalámbrica de la DS. La guinda de este pastel de fresa vendrá en forma de divertidos minijuegos táctiles: carreras, galería de tiros... Un detalle estupendo para echar partidas rápidas con hasta cuatro colegas y sin necesidad de tener cuatro cartuchos[1]. Genial.

1 ¡Viva la descarga DS! Las partidas entre los miembros de la redacción de NGamer son, y serán siempre, salvajes.


Siempre es un placer volver a jugar a *Kirby´s Dream Land* y si encima podemos hacerlo con mejores gráficos y novedades jugables, pues mejor que mejor.


El rey Dedede es uno de nuestros personajes favoritos.


¿Podéis escuchar la increíble música de esta épica batalla? Masterpiece en 8 bits.

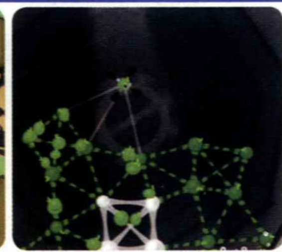

El control táctil quedará reservado a los menús y los minijuegos.

## NUEVO LOOK

Algo muy a tener en cuenta es el curro que se han pegado los chicos de HAL Laboratory transformando aquellas añejas animaciones en 2D que mostraban la narrativa de cada aventura, en secuencias 3D renderizadas. Pintan mejor que nunca y recuerdan aquellos maravillosos años cuando los jugadores luchábamos para ver un final espectacular. Nos quitamos el sombrero ante esta muestra de respeto a la saga.


Kirby como nunca antes lo habíamos visto. Estas secuencias son la guinda del nuevo *Super Star Ultra.*





## WORLD OF GOO

**PLAT.** WiiWare
**LANZ.** DICIEMBRE 08

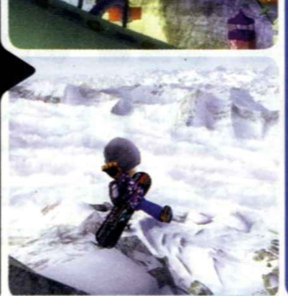
Has leído bien. *WoG* llega este mes como uno de los lanzamientos del año. Adelantaríamos que es el mejor juego de WiiWare gracias a su ingenioso sistema, su multijugador exclusivo en Wii o su diseño excelente, pero no queremos revelarte la sorpresa. Pierde un mundo en favor de un lanzamiento mucho más económico.



## FAMILY SKI 2

**PLATAFORMA** Wii
**LANZAMIENTO** 2009

Con el título americano de *We Ski & Snowboard* no es de extrañar que la secuela del excelente juego original se deslice hacia el territorio de Shaun White. Vuelven los controles con Balance Board, así como el uso de Miis, mientras que el nunchaco y el Wiimando se emplearán para los trucos aéreos.

# PREVIEWS BONUS!

Las reviews de este mes no querían que salieran estos chicos. Aquí tienen su huequecito. ¡Previews de extranjis!



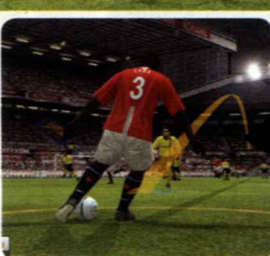
## PHANTASY STAR ZERO

**PLATAFORMA** DS
**LANZAMIENTO** 2009

La longeva serie espacial RPG anunció su debut con una muestra en el pasado TGS (ver NGamer 14). Co-op online a 4 jugadores es lo más notorio en lo que debería ser una aventura enorme. Tres razas y 14 clases para moldearte un personaje, mientras que los botones te servirán para enfrentarte a los dragones del espacio.



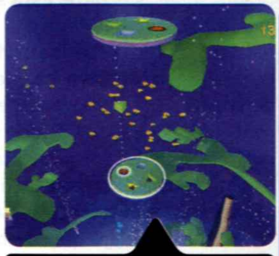




## PES 2009

**PLATAFORMA** Wii
**LANZ.** MARZO 2009

La Liga Master se lleva la palma este año, junto a la Champions completamente licenciada. Sumado a algunos ajustes de juego, claro.

## ROOGOO

**PLATAFORMA** Wii/DS
**LANZAMIENTO** 2009

La gente de Xbox ama este puzle del XBLA. Los movimientos de Wii aportarán mucho a la guía de meteoritos en la que se basa el juego.











## SUIKODEN TIERKREIS

**PLATAFORMA** DS
**LANZ.** YA DISP. (JPN)

El veterano y querido (aunque especial) RPG de PS1 llega a DS incorporando 108 personajes. Comenzando con sólo cuatro tipos en tu grupo, necesitarás encontrar a los otros 104 y en un giro novedoso podrás hacer que otros jugadores en línea tomen el papel de un personaje en las misiones, devolviéndotelos después mejorados y subidos de nivel.




## HOT ROD SHOW

**PLAT.** WiiWare
**LANZ.** INVIERNO

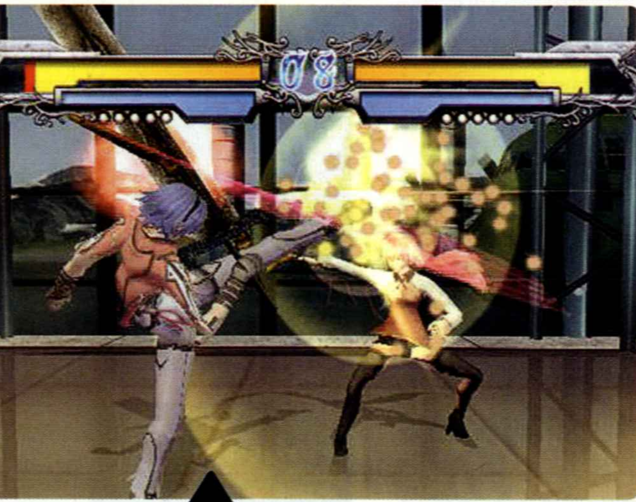
Después del atroz *SPOGS Racing*, esperamos que este multijugador de carreras y saltos pueda aportar algo de acción rodada decente al servicio de descarga. El estilo artístico hace que se vea mucho mejor, mientras que las piruetas y los turbos prometen ser decentes. Seis pistas y cinco pilotos es lo que lleva el paquete.

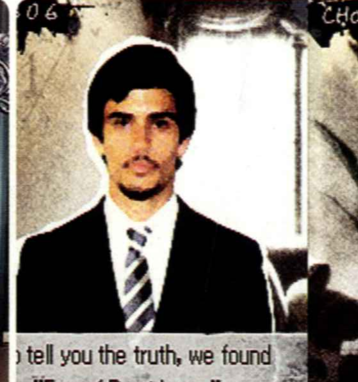


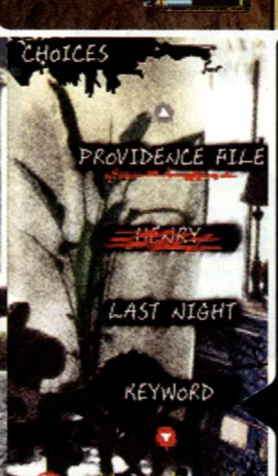











## AGAIN: EYE OF PROVIDENCE

**PLATAFORMA** DS
**LANZAMIENTO** 2009

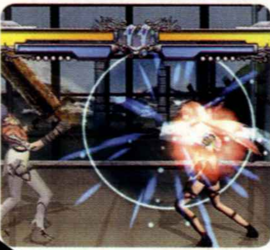
Es algo así como una secuela espiritual de *Hotel Dusk*. Esta aventura de detectives te pone en los zapatos del agente del FBI J. Weaver, quien busca un enlace entre una serie de asesinatos hoy y la muerte de su familia hace años. La DS se coge tipo libro, con la pantalla táctil mostrando el presente y la otra el pasado. Intrigante.



## TOSHINDEN

**PLATAFORMA** Wii
**LANZAMIENTO** 2009

Atención, atención, hay otra franquicia de PlayStation que resucita. A decir verdad, el *Battle Arena Toshinden* original apareció también en Game Boy. Pero ¿cómo es que vuelve esta franquicia de lucha tras una ausencia de siete años? Ni idea, pero aparentemente no es una continuación directa. Asume que el Wiimando le pondrá la cal a los combates en la arena. ¡Ja!









## LAST FLIGHT

**PLAT.** WiiWare
**LANZAMIENTO** 2009

Nada nuevo sobre éste aparte de las pantallas. Pero ¡qué pantallas! Ah, sucede en un avión.









# LA NUEVA NINTENDO DS

¡El nuevo hardware de Nintendo! La DSi es muy parecida a la DS Lite en gráficos, sonido y opciones de control, pero tiene algunos extras elegantes: ¡Cámara! ¡Memoria extra!¡Espacio interno de almacenamiento (como Wii)! ¡Cantidad de innovaciones de software! Todo esto contribuye a lograr que sea más que la suma de sus partes

## HARDWARE

### DELGADA Y ANCHA

La DSi es un poquito más delgada que la DS Lite, pero un pelín más grande en el sentido inverso, a lo ancho. El gatillo sobresale ligeramente también por la parte superior.

### RANURA TARJETA SD

Introduce una tarjeta SD para poder pasar música y fotos a la DSi. Aquí se almacenará el contenido que te descargues. Por suerte, no tienes que andar poniendo y quitando la memoria interna cada vez que quieras cargar una aplicación nueva de las que bajes.

### BYE BYE, GBA

Se ha eliminado la ranura para GBA, lo que permite que la parte inferior sea algo más delgada que la DS Lite. Esta falta de compatibilidad con la GBA significa que, después de 20 años, ha llegado el final para la Game Boy. La parte positiva es que quienes tengan una DSi no enfermarán de artritis al jugar *Guitar Hero: On Tour,* ya que el periférico de la empuñadura de guitarra no funciona en la nueva máquina.

### CÁMARA EXTERNA

Sólo tiene una resolución de 640x480, lo que equivale a unos ridículos 0,3 megapíxeles de una cámara digital, pero es mucho más que la resolución de la pantalla de la DS, que es donde vas a ver las fotos casi siempre. También puedes enviar las imágenes al canal Fotos de Wii.

### ACABADO MATE

Se acabó el plástico brillante. El exterior ahora tiene una textura en la que no se notan las huellas de dedos, igual que el interior de la DS. Esto significa que no parecerá que has estado cenando sobre la consola cada vez que la toques.

### DURACIÓN DE LA BATERIÁ

Aunque se carga un poco más rápido que la DS Lite, tendrás que cargarla más a menudo. La pantalla más grande y el resto de las cosillas que tiene hacen que chupe electricidad a buen ritmo. Dura entre 9 y 14 horas con un brillo bajo y entre 3 y 4 al máximo. Las equivalencias para una DS Lite son de 15 a 19 en el primer caso y entre 5 y 8 en el segundo.

### LUZ DE ENCENDIDO
¡Con el doble de luces! La luz de encendido (que ahora es azul) y no parpadea para indicarte que la DS está utilizando la red inalámbrica. Hay una luz adicional que lo indica en el DSi, con lo que nadie más debería ya preguntarse por qué narices está parpadeando la luz verde de la consola.

### ALTAVOCES
En la DSi se han sustituido los altavoces con agujeritos de la parte superior de la DS por estos con resonancia de bajos. Todo el sistema de altavoces es mejor y suena más alto. El jefe de Nintendo, Satoru Iwata, dijo: "Puede que no suenen de forma espectacular, pero creemos que suponen una mejora significativa".

### PANTALLAS MÁS GRANDES
La resolución es la misma que antes, pero los paneles LCD son un poquito más grandes, un cuarto de pulgada en diagonal. No parece mucho pero supone que hay algo menos de espacio muerto alrededor de la pantalla.

### NUEVO SISTEMA OPERATIVO
Es como la interfaz de los canales Wii. Las aplicaciones internas como la cámara, el navegador, el reproductor de música o el canal de compras aparecen en un listado por el que te mueves arrastrando una barra que está abajo, en la pantalla. Hay ranuras vacías para añadir programas que te bajes. Aparecerán como canales nuevos en la pantalla.

### BRILLO EXTRA
¿Eres de los que cree que la pantalla de la DS Lite es demasiado oscura? Nosotros siempre la tenemos casi al máximo, así que no nos da esa sensación, pero la DSi trae un nivel extra para quemarte la retina y las pestañas. Lo malo es que eso tiene un precio: la duración de la batería (y probablemente también te cueste la capacidad visual).







### ALMACENAMIENTO INTERNO
Aquí hay una memoria interna flash, y nos encantaría que tuviera algo más que los 512 MB de Wii. Es muy probable, dado lo tiradas que están las memorias flash actualmente.

### BOTÓN DE ENCENDIDO
Se da un aire al del Wiimando. Tienes que presionarlo un segundo para apagarlo, con el fin de evitar que le des sin querer mientras estás jugando.

### CÁMARA INTERNA
Apunta a tu cara, así que puedes hacerte fotos con la mueca que quieras para programas de entrenamiento facial. ¿Habrá videochat? No es probable, vista la reticencia tradicional de Nintendo a permitir chat de voz. El agujero del micrófono está al lado de la cámara, así que podrías llenar la lente de babas si juegas con títulos en los que tienes que soplar mucho en el micro.

### MÁS MEMORIA
Hay una cantidad sin especificar de memoria RAM extra en la DSi, que se utilizará para el navegador interno. Se supone que el software que se haya escrito específicamente para la DSi también podrá utilizar este espacio adicional.

### STYLUS
El stylus de la Ds empezó con el tamaño de un palillo de dientes y cada vez es más grande. El de la versión DSi es medio centímetro más largo que el stylus de la DS Lite.

# SOFTWARE

## CÁMARA DSi

La características más visual de la nueva DSi es la cámara. Combina las características de la vieja y brillante Game Boy Camera con alguna de la tecnología más avanzada del pack *Face Training* que no salió de Japón. Significa que hay un montón de cosas divertidas que podrás hacer con una DSi sin necesidad de insertar una tarjeta de juego.






### LINDOS GATITOS

Con todo un arsenal de herramientas, la DSi está lista para convertirse en la mayor fuente mundial de diversión con imágenes de gatos, lo que ya se conoce en internet como lolcatz. Ya puedes hacerte una idea del potencial que tiene añadirles algo de texto gracioso.




### FUSIÓN

Combinar dos caras en una da una visión compuesta de la belleza. Las parejas de famosos podrían usarlo para hacer las felicitaciones más asquerosas y ordinarias que se hayan visto nunca sobre la tierra. Y es probable que acabaran haciendo una película para televisión sobre este tema.






### COMPARA

Encuentra el parecido entre dos caras utilizando el poder de DSi. ¿Eres compatible con esa persona con la que te casaste hace cinco años?, ¿de verdad estas seguro de que ese tío tan feo es tu padre?

### DEFORMA

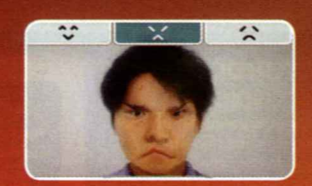
También puedes deformar las caras utilizando el stylus para arrastrar y distorsionar, como ves. Una buena herramienta para crear retratos ofensivos, o simplemente para ponerte un poco más guapo.



### DIAPOSITIVAS

Apoya tu DS en algún lugar y haz un pase de diapositivas de tus fotografías retocadas, como en un marco de fotos digital. También puedes enviar las imágenes al canal Fotos de Wii y verlas en la tele.







### MOLDEAR

El reconocimiento facial implica que el programa puede distinguir entre los ojos, la nariz y la boca de una foto. Funciona a la perfección en *Face Training*. En DSi se puede utilizar para transformar y cambiar la expresión facial. La DSi distingue las características faciales y pulsando los iconos de felicidad, enfado o tristeza (como ves arriba) obtienes resultados inmediatos. Podría ser útil para animar a la gente que está siempre triste.




## CONTENIDO DESCARGABLE

La primera vez que conectes la DSi al canal tienda Nintendo te dará 1.000 puntos gratis. El software que puedes bajarte cuesta 200, 500 o 800 puntos, así que podrás comprarte con ese regalo inicial lo que quieras en lugar de tener que verte obligado a comprar y añadir puntos para conseguir algún juego que te interese tener en la portátil. Y también tendrás dos aplicaciones gratis para bajarte inicialmente.




## ANOTACIONES MÓVILES

No estará disponible en el lanzamiento, pero podría funcionar pasadas unas semanas. Te permitirá dibujar en pantalla, añadir vídeos y crear animaciones muy detalladas. ¿Recuerdas cuántas películas usaban fotogramas creados con Pictochat cuando salió la primera DS? Ahora se trata de un pack de animación completo; podrás compartir vídeos con tus amigos.




## NAVEGADOR DSI

Lo ha creado Opera, la misma gente que hizo el actual navegador de Wii y de DS. Será gratis desde el primer día, para animar a la gente a apuntarse al canal tienda DSi y explorar las posibilidades online de la consola. Al usar la memoria extra RAM de la DSi, promete ser mucho más rápido y mejor que el actual (y horroroso) navegador DS. Los botones se parecen al navegador de Wii.




## STANDBY

Se supone que vas a llevar contigo esta DS donde vayas, y en consecuencia se ha diseñado para detectar puntos de acceso inalámbricos. Cuando encuentre uno aceptado por Nintendo podrás conectarte a internet sin cambiar los datos de conexión. Las empresas también podrán enviarte información local a la DSi. Por citar el ejemplo de Iwata, se podrían cargar los mapas del metro cuando entres en la estación.

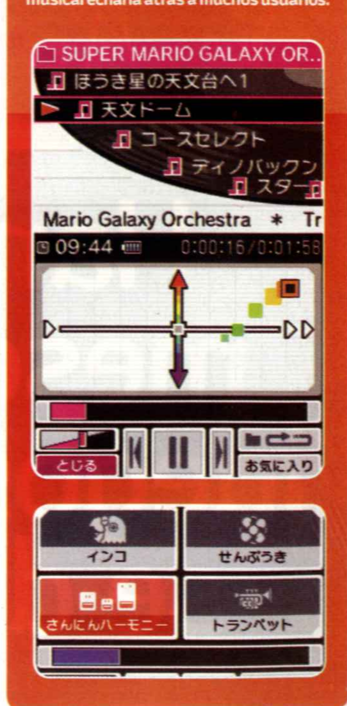
## VISUALIZADOR

También hay un mini visualizador de música para divertirte con gráficos Nintendo que se mueven con la música.

## SONIDO DSi

La otra aplicación es un editor de sonido que te permite ajustar el tono y la velocidad de la grabación utilizando el stylus. El propósito es que puedas acelerar o bajar la velocidad de algunas partes para poder aprender a tocar un instrumento musical o hablar una lengua extranjera. Lo divertido llega cuando grabas algo a través del micrófono y le aplicas los efectos. Puedes filtrar el sonido a través de una caja de ecos, añadirle coros o retardo, incluso puedes convertir la DSi en el karaoke más pequeño del mundo.

Puede reproducir música en formato AAc; el que se utiliza por defecto en los iPods. Sorprendería que no sirviera también para el MP3, ya que tener que grabar en otro formato toda la biblioteca musical echaría atrás a muchos usuarios.




## REGIÓN PIONERA

Ten cuidado si importas habitualmente los juegos, una DSi japonesa no funcionará con los lanzamientos que hayas comprado en Europa o los Estados Unidos. Parece que la mayor parte del software exclusivo de DSi se va a descargar y, como en el canal compras de Wii, sólo podrás acceder a los títulos de tu misma región. Sin duda, algunos averiguarán como acceder a otra región DSi a través de servidores proxy y otros inventos tecnológicos, pero hasta que eso suceda es un acceso cerrado. Las tarjetas que tengas de DS de cualquier región funcionarán en cualquier DSi, y apostamos por qué las tarjetas exclusivas de DSi, si aparecen alguna vez, funcionarán siempre y cuando no incluyan elementos online.

# ¿MERECE LA PENA?

El jefe de Nintendo, Satoru Iwata, anunció que la DSi no es una simple mejora más guay para los que tengan Ds Lite, sino una forma de lograr que la DS sea una máquina más personal. En Japon se piensa que la Ds ha llegado a un punto cercano a la saturación en términos de ventas; hay casi una DS en cada hogar.

Lo que Iwata pretende ahora es dar a las familias una razón para no compartir todos la misma DS. A primera vista, la DSi no es muy distinta de las versiones anteriores de la consola, pero su capacidad de almacenar, personalizar y modificar las imágenes personales y la música la convierten en una consola que la gente no querrá compartir.

Visto así, es una buena idea. Mientras los jugadores hardcore siempre desearán que el hardware sea más potente, el éxito de Wii y DS ha demostrado que lo que hay en el interior ya no tiene tanta importancia como antes.

Es brillante la inclusión de la cámara, y a juzgar por todo lo que nos divertimos con la cámara de la Game Boy, es probable que sea la razón que impulse a comprarse una DSi. El precio, 18.900¥ (154 €), es más caro que los 16.800¥ (137€) de la DS Lite. Esperamos que la Lite se deje de producir en algún momento, como sucedió con la DS original.

Con más de 80 millones de la antigua DS vendidos, escaseará el software que sea específico para DSi, sobre todo el de las *third parties*. Hasta que la DSi despegue de verdad deberías pensarte si la cámara, la música y las funciones de personalización únicamente merece que te gastes ese dinero en actualizarte.

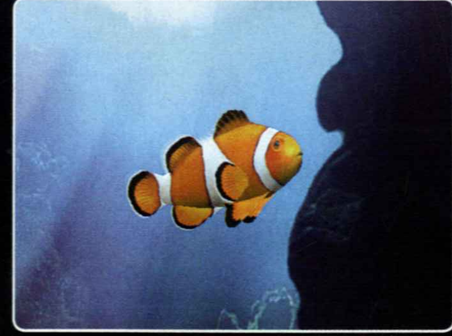
# LA SITUACIÓN ACTUAL




## Han pasado siete meses. Hay casi 70 juegos. ¿Hacia dónde se dirige WiiWare?



*My Pokémon Ranch*: My un extraño caso en el que es más divertido comprar el juego que el juego en sí.



Sin la habitual limitación de las fuerzas del mercado, los juegos de WiiWare pueden ir de cualquier cosa...

Siete años es mucho tiempo para los videojuegos. En ese periodo puede salir un capítulo nuevo de una franquicia, hundirse una consola y puedes haberte jugado un montón de títulos de los que antes todo el mundo hablaba y ahora están olvidados.

Hace siete meses que Nintendo lanzó el servicio de Wii para juegos descargables hechos a la medida: WiiWare. Unido al catálogo de la consola virtual para títulos retro, este valiente servicio de descargas está diseñado para competir con el impresionante catálogo del Live Arcade de 360 y el anémico PlayStation Network.

Y desde su lanzamiento japonés en marzo y el debut europeo en mayo, WiiWare lo ha hecho bastante bien, construyendo una abundancia respetable de títulos y dando a los jugadores algo más para gastar sus Wiipuntos que en otra copia de *Ocarina of Time*.

## Nación indie

Como está separado de la consola virtual, WiiWare tiene una entidad más experimental que sus rivales, que están diseñados específicamente para aportar juegos de menor presupuesto al mercado. El único problema es que los desarrolladores tienen que trabajar duro para que sus juegos se mantengan bajo el límite establecido por Nintendo de 43 megas. Pese a eso, el servicio ha promovido con éxito nuevos talentos; alrededor del 80 por ciento de los títulos son de gente que nunca antes había hecho un juego para Nintendo.

Esta bandada de independientes volando para desarrollar en WiiWare tiene al menos una consecuencia imprevista: por una vez, los juegos occidentales están recibiendo mejor trato que sus primos japoneses. Sí, en Japón se han lanzado sólo dos tercios de los títulos de WiiWare, así que es justo decir que la tierra del sol naciente está probando por fin un poco del mal trago con las fechas de lanzamientos que solemos tomarnos por aquí. Hey, sí, nos gusta la venganza mezquina y servida fría, con varios años de enfriamiento.

En los meses anteriores al lanzamiento de WiiWare, Nintendo nos prometió: "El destacable control de movimiento propiciará que los géneros ya establecidos reciban un impulso nuevo, e ideas originales que actualmente existen sólo en la mente de los desarrolladores". ¿Ha sido así? Pues sí y no. Los más vendidos del servicio son una mezcla de la cuota de franquicias tradicionales y de joyitas ocasionales indies. Por ejemplo, los tres más vendidos en la región PAL son *Final Fantasy Chronicles: My Life as a King*, *LostWinds* y *My Pokémon Ranch;* y los dos últimos son el mejor ejemplo de lo mejor y lo peor que ofrece el servicio.

Para nosotros, *LostWinds* es la personificación de lo que representa todo el

¿Estará tan contento Strong Bad porque tiene cinco juegos en WiiWare?

# LA SITUACIÓN ACTUAL EN PSN

## Cómo ha evolucionado la tienda online de Sony

En el E3 de 2007, el presidente de Sony, Phil Harrison, prometió que a finales de ese año habría más de 80 juegos descargables de Sony como first-party en la PlayStation Store. La gente enarcó las cejas: parecía que los desarrolladores iban a tener que producir como churros en la mitad de tiempo sin tener muy en cuenta la calidad. Pero el tiempo ha demostrado que ese miedo era infundado; la cantidad de juegos que había en diciembre de 2007 nunca alcanzó los 80 y la calidad prevaleció sobre la cantidad. *Calling all Cars* de David Jaffe, *Pain* de SCEA San Diego y *Super Stardust HK* (una delicia retro de la mente desconocida finlandesa de Housemarque) fueron irresistibles por menos de diez euros. En 2008 el listón está más alto con juegos como *Pixel Junk Monster*, de Q-Games.

No es ningún misterio el éxito de estos juegos; son sólo ideas sencillas, trabajadas con cariño y que se lanzaron a precio de ganga. El único fallo es que los jugadores no revisan los lanzamientos más antiguos a menudo. *Calling all Cars* tiene un estupendo multijugador, pero casi nadie lo juega. Una pena.



Esto es Pain (dolor en inglés) en acción. Más que dolor parece que da algo de vergüenza, pero ¿quién somos nosotros para opinar?

# PRÒXIMOS ESTRENOS

Del explosivo zoo de animales zombificados a la pacífica emoción de alimentar mariposas. Echamos un vistazo a los mejores y más extraños títulos que puedes encontrar en la lista de lanzamientos de WiiWare.



### Eternity's Child

Con un aspecto visual exuberante, como hecho a mano, y una mecánica similar a la de los dos jugadores de *Mario Galaxy*, es fruto del amor del desarrollador Luc Bernard.



### Animales De La Muerte

Los jugadores más viejos recordarán el título de SNES, tipo película serie B, *Zombies Ate my Neighbours*. Es un poco así, sólo que con animales en un zoo zombi, más brillante y con dibujos animados.

# LA SITUACIÓN ACTUAL XBLA

## Oferta variada e ideas claras

Si hay algo que Microsoft tiene claro desde el lanzamiento de la 360 es su servicio online. Los interrogantes se mantienen, con razón, sobre si hay justificación real para pagar una suscripción anual de 60 € (a la que hay que sumar el coste del contenido descargable), pero es difícil discutirlo, vista la amplitud y variedad de la oferta, o con el brillo y el profesionalismo de la organización. Y cada vez se fortalece más. Con el rediseño tipo Windows Vista que acaba de llegar, Live ha marcado el camino con el contenido HD, y no sólo en lo que se refiere al juego.

Es *Elder Scrolls: Shivering Isles*. Te aconsejamos que utilices una tetera de agua hirviendo +10.

Hay películas, televisión y música, y el trabajo excelente de Microsoft en las relaciones públicas con distribuidoras y desarrolladoras ha desembocado en exclusivas masivas, como el épico *Elder Scrolls: Shivering Isles*, de 20 horas de duración, el juego de puzles *Braid*, nuevos niveles exclusivos del alucinante Portal de Valve, y el nuevo contenido de *GTA IV*, que llegará dentro de poco.

No ha satisfecho a todo el mundo: algunos desarrolladores pequeños afirman que Microsoft los ha desplazado al final de la cola del Bazar cuando alguno de los importantes llamaba a la puerta con sus demos nuevas y sus tráilers. Pero, por encima de todo, Xbox Live ha sido un éxito real.

Hay más de 80 juegos disponibles en WiiWare

servicio WiiWare; un atrevido juego independiente muy barato que hace un uso espectacular de las capacidades del Wiimando. El valor de producción del juego es extraordinario cuando piensas el pequeñísimo tamaño del fichero con el que tuvo que trabajar Frontier. Pero es la atención que ha prestado al movimiento de Wii lo verdaderamente destacable. Logran algunas cosas que deberían avergonzar a muchos de los juegos de Wii que han costado millones de euros, permitiéndote controlar el viento y guiando al joven Toku a través de este exuberante plataformas. Es suficiente con eso para conseguir que creas en el poder del desarrollo de los juegos independientes. Por desgracia, es un juego un poco corto, pero estamos dispuestos a pagar ese precio por un desarrollo innovador, sobre todo cuando han prometido una continuación más larga.

En la otra cara de la moneda se encuentra *My Pokémon Ranch*, una catástrofe total para vender WiiWare al público. De hecho es un salvapantallas glorificado; *Ranch* te permite subirte hasta 1.000 de tus pokémon de los juegos de DS *Diamante* y *Perla* y, bueno, verlos en 3D. De vez en cuando puedes atosigarlos con tu Mii. Por 1.000 Wii Points (el mismo precio que *LostWinds)* le hace tan flaco favor a WiiWare que cuesta creer que Nintendo le diera luz verde como título de lanzamiento.

No obstante, pese a los títulos de WiiWare como nueva marca, sus ventas todavía parecen pequeñas por el envidiable resultado de la consola virtual y su catálogo de títulos con décadas de antigüedad y probados de sobra. Las ventas PAL de *Super Mario Bros 3* alcanzaron a primeros de septiembre la cifra de 300.000, mientras que *LostWinds*, el título más vendido de WiiWare, sólo ha alcanzado las 129.000 copias.

## Y ahora ¿qué?

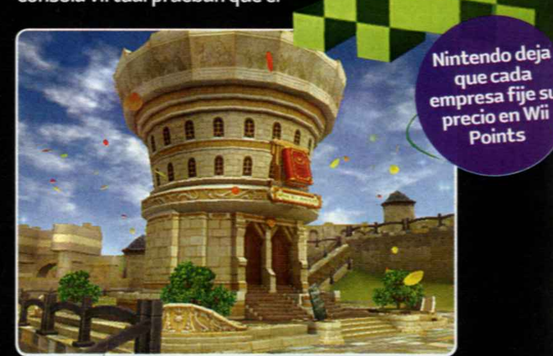
¿Hacia dónde se encamina WiiWare? Hay augurios buenos y malos. Está el cuento semitrágico de *World of Goo*, un puzle de físicas espectacularmente prometedor que consiste en la construcción de torres hechas con, ejem, montañas de bolas pegajosas. EE.UU. y Japón ya lo tienen en WiiWare, pero el lanzamiento europeo de World of Goo se cayó de la lista de lanzamientos y estaba previsto venderlo con un soporte físico en las tiendas, lo que hubiera disparado los costes y hubiera hecho temer por la seguridad de los juegos considerados "demasiado buenos" para aparecer en WiiWare y hubiera enfrentado a un desarrollador prometedor a un público más indiferente. Por suerte, finalmente llega a WiiWare en Europa, probablemente ya esté disponible cuando leas estas líneas.

Y luego está el caso de *Mega Man 9*. Las cifras de la consola virtual prueban que el

Nintendo deja que cada empresa fije su precio en Wii Points



▲ Los juegos de puzles son ideales para WiiWare porque no suelen tener gráficos comemegas.



▲ Dicho esto, los desarrolladores de WiiWare han probado que pueden lograr algunos juegos con un aspecto excelente.

## PRÓXIMOS ESTRENOS



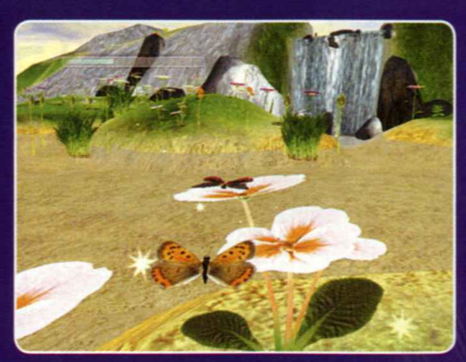
### Bruiser and Scratch in the Case of the Puzzling Paw

Recientito y hecho por un grupo de gente que estuvo en Naughty Dog. Es un puzle que incluye elementos de aventura point'n'click.



### Gradius ReBirth

Un juego tan duro que su productor admitió que necesitó un código para completar el original arcade. *ReBirth* es una mezcla de niveles de una venerable serie shooter más que algo nuevo.



### Butterfly Garden

*¿Animal Crossing* te parece arriesgado? Prueba a alimentar a un simulador de mariposas en el que intercambias huevos y semillas de flores online y haces tu paraíso de insectos.



*Racing* es uno de los de calidad más baja hasta ahora. Tan baja que está casi bajo tierra.



Por el contrario, *Space Invaders Get Even* es terrorífico. Te lo garantizamos.

juego retro está donde está el dólar descargable, así que Capcom dio un arriesgado paso más lejos, desarrollando un nuevo título para NES, el nuevo pero de la vieja escuela *Mega Man 9*. Es probable que el juego suponga un reembolso financiero importante en comparación con la cifra irrisoria que Capcom se gastó en desarrollarlo, lo que puede llevar a otras grandes distribuidoras a revitalizar sus catálogos retro. Después de todo, ¿a quién no le gustaría ver un *Super Mario Bros 4*, *Super Metroid 2* o incluso (respira hondo) un spin-off de *Ocarina of Time?* El salto en la tecnología desde que estos juegos debutaron significa que lo que una vez fue un gran proyecto con ejércitos de desarrolladores y una montaña de dinero, puede reducirse a unos monos insertando código en el motor original.

Menos mal que eso sólo puede beneficiar al servicio y es el camino que esperamos que tome WiiWare; caminar en el futuro con desarrolladores independientes en la vanguardia codo con codo con distribuidoras llenas de franquicias.

La Wii tiene dos años, así que WiiWare es relativamente joven. ¿Y en el futuro? Bueno, parece que 2009 será el año del crecimiento de WiiWare.



*MaBoShi* es bastante alucinante, si hay que creerse el entusiasmo que alguno ha demostrado por aquí.

*FF Crystal Chronicles: My life as a King*, ¡el más vendido en Japón!



## Tetris Party

Éste es el tipo de entretenimiento que cabría esperar de WiiWare. Incluye paneles supergrandes de *Tetris* y puede funcionar con la Balance Board.



## Aero Guitar

¿Se te han atrofiado los brazos con *Guitar Hero?* ¡Llega *Aero Guitar* para salvarte! Sólo necesitas el Wiimando y un sentido mínimo del ritmo.



## Alien Crush Returns

Cuando éramos más jóvenes no nos dejaban jugar a *Alien Crush* en la *TurboGrafx-16*. Les dijimos que era un pinball y mamá nos dijo que nada de pinball.



## Sandy Beach

¿Un modo batalla en el que debes defender tu valiente fortaleza de malignos crustáceos? Como si alguien hubiese visto nuestros sueños. Bueno, excepto ese sobre las hormigas con sabor a lima.



## Last Flight

Uno de los títulos de WiiWare más adultos que se vislumbran. *Last Flight* incluye zombis en un avión, fuentes de vísceras y un maravilloso sentido del humor negro.



## Swords and Soldiers

¿Te da envidia *Castle Crashers* del Live Arcade? Prueba con *Swords and Soldiers*, que mezcla dibujos animados con estrategia en tiempo real y scroll lateral 2D para luchar por el favor divino.

# REVIEWS

Nuevos juegos pensados para los buenos jugadores como tú. Porque nadie quiere comprar ponzoña...

**CONSULTA LAS REVIEWS ONLINE**
Todos los detalles y las puntuaciones en **ngamer.es**




## EN ESTE NÚMERO




### Wii



### DS
















## CÓMO PUNTUAMOS

**0-29%**
**TERRIBLE**
Antes de tirar el dinero, mejor dónalo a una organización humanitaria o a una ONG.

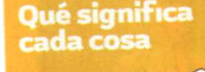
**30-49%**
**IGNÓRALO**
Irte de vacaciones un mes a una playa del Caribe... a quince grados bajo cero.

**50-69%**
**ACEPTABLE**
Como una caja de bombones, aunque parezca que ya se han comido la mitad.

**70-84%**
**BUENO**
Te gustará. No es lo más interesante del catálogo, pero lo disfrutarás.

**85%+**
***¡JUEGAZO!***
**Si te has comprado la consola, es por estos juegos.**

### Qué significa cada cosa



Número de jugadores simultáneos

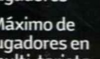
Cantidad de memoria por juego salvado

Juego Online y número de jugadores

Compatible con mando clásico o de GameCube

Capacidad de conexión con DS


Máximo de jugadores en Wi-Fi

Compatible con la función de vibración

Máximo de jugadores en multi-tarjeta

Máximo de jugadores con una sóla tarjeta

Juego adaptado para zurdos.



**Estilo propio**
Las posibilidades de personalización son enormes. Crea desde la ropa hasta los labios de tu personaje, pasando por los diversos accesorios.



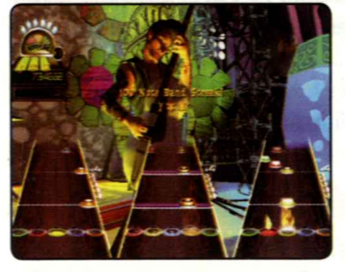
Ahí está, el grupo completo es genial. Berreemos todos a una: "Uoh-oh, Liiivin' on a Prayeerrr!"



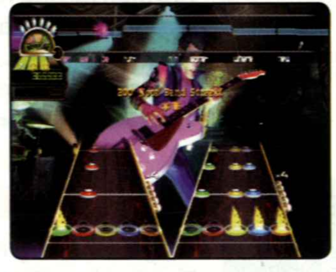
El editor es casi una herramienta profesional. Compón, ajusta, mezcla y comparte online gratis.



En Wii puedes usar tus Mii en este modo de improvisación. No está mal como extra y así la estrella eres tú... ¿no?



El ligero aire *cartoon* sigue presente. El colorido se ha multiplicado.



Las marcas se ven mejor que nunca. Las letras de los temas, no tanto.




*Imagina Ser... Diseñadora de Guitarras*. ¡Es casi un juego dentro de otro!

# GUITAR HERO
## WORLD TOUR

### Date prisa, se agotan las entradas para El Concierto

Cuando toques tus primeras canciones en *World Tour* es posible que te preguntes qué significan los *Guitar Hero* que has jugado en Wii hasta ahora. Esto denota, efectivamente, que Activision ha conseguido evolucionar su franquicia y que, además, la ha puesto a la altura de las capacidades de la consola de sobremesa de Nintendo.

Desde el acabado visual hasta cada una de las funciones presentes en otros sistemas, el cambio respecto a *Guitar Hero III* es abismal. En esta nueva gira, casi irreconocible, las luces del escenario sientan como nunca en tus nuevos compañeros de grupo, con una pinta tan nítida, colorida y agradable como expresiva y personalizable hasta lo absurdo. Ahora podrás descargar, primicia en Wii, los temas que se pongan a la venta a posteriori. Y jugar online con todas las opciones. ¿El editor? Sí, la mayor novedad del juego, de infinitas posibilidades de creación e intercambio gratuito[1], está intacta. Requerirá el período de aprendizaje lógico para una herramienta tan profunda, pero es sorprendente lo que ya está dando de sí.

### Rock in Casa

Los nuevos instrumentos y la engordada selección musical son el puente hacia una experiencia de juego que supera los estándares conocidos. *GHWT* se convierte automáticamente en el juego del año para montar un fiestón en el salón con su oferta multijugador "multiestilo". Casi nadie podrá resistirse a aporrear la batería, tan bien construida, o a demostrar su dominio con la nueva y perfeccionada guitarra, sin quitar al jugador eventual, menos dado a complicaciones, que siempre podrá dar unas voces por el micro (y acabará rotándose durante horas con los demás). Cada uno con su dificultad adaptada, claro.

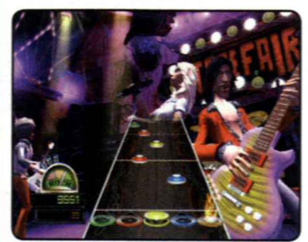
El nivel de complicidad que se consigue es inédito y no faltarán los guiños o las sonrisas entre cada miembro durante una canción que quede redonda, o la exageración de las posturas en los momentos de perfección y éxtasis musical, todo seguido de ese puntito de volumen adicional tras cada temazo. *Guitar*




¿Los Mii? ¡Ja! Con este menú puedes hacer un rockero a medida.

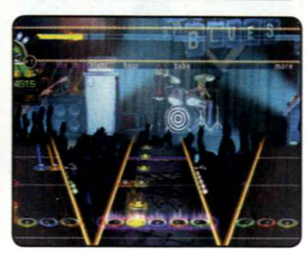
# ¡AL LORO, NOVATO!

En un juego así hay que mantener la concentración y el ritmo, pero a veces... ya sabes lo que pasa



## DISTRACTUACIÓN

Las primeras veces se intenta mirar los colores más que seguir el ritmo. Recomendamos: relajación y no distraerse con el entorno o con el propio fondo del juego. De tanto esfuerzo visual acabas metiéndote completamente en la imagen.



## BARRIOBAJERO

"El bajo es más fácil", te dirán. Pero descubres lo contrario en cuanto lo pruebas: se oye mucho más... "bajo" y si te despistas seguirás la guitarra por error. Mejor empezar por la guitarra, que además es más variada a modo de lección.



## PISA EL ACELERADOR

Con la batería puedes cogerle más o menos rápido el punto a los dos platos básicos de la izquierda. Otra cosa es considerar el pie para el bombo. El pedal tendrá que entrar en tu coordinación física, y es algo nuevo y agradable. ¡Considéralo!



## SOY COMPOSITOR

Es cierto que ahora hay tramos de improvisación con instrumentos y micro. No obstante, te recordamos que son TRAMOS. Más de uno se suelta tanto con el micro que se inventa completamente la letra o el tono... y acaba cargándose el grupo.



## VIBRATO UN RATO

Ojo al conectar la guitarra; si dejas pulsado el vibrato, no llores cuando no te vaya en batalla. Los novatos deben aprender a tenerlo en cuenta poco a poco, pero es más difícil si a la larga pasa como con el *GHIII*, con su palanca "Flácido Domingo".

*Hero* a la máxima potencia.

Es apreciable que la introducción de batería y micro afecta al listado de más de 80 temas disponible en el disco, de forma que cada parte pueda disfrutar más de cada pista alejándose de una dedicación tan notoria a la guitarra. Lo que no quita que el instrumento de cuerda siga siendo el más divertido y dinámico; sencillamente, la experiencia ganada lo pone en una posición aún inalcanzable por otros aparatos. No obstante, la nueva batería, de nuevo de una calidad asombrosa, supone la entrada revelación y demuestra que su parte es la más realista y la que más desahoga, amén de la completa novedad (verás cuando creas que estará chupado...). Algo monótona es la percusión, claro; así son en realidad, pero su implicación física y coordinación de reflejos corporales multiplica la satisfacción. Ya lo decía Chad Smith: "La guitarra mola y tal, ¡pero esto es golpear cosas!"[2]

## Conecta-4

Que batería y guitarra requieran el Wiimando para conectarse a la consola y usar funciones como el altavoz y la vibración es algo que vemos más útil en la segunda,



Lleva bien la batería o harás tropezar a tus cuerdas. ¡Eres la base!




BPM: golpes por minuto. Más de 135 ya es muy cañero.

porque en el montaje de batería no se le saca tanto provecho (la guitarra vibra y avisa) y el requerimiento puede dificultar las partidas a un grupo completo; quizás se podría haber pensado en una conexión bluetooth directa, como la de la Balance Board. Por supuesto, el micrófono va conectado directamente al puerto USB, pero ¿cómo lo eliges cómodamente? Con otro Wiimando. Sería el control principal en nuestra configuración propuesta, y no un punto incómodo.

Como colofón a la novedad de la descarga de contenido gratuito y de pago están las opciones online, que aportan al multijugador típico la nueva carrera en línea y, además, la auténtica batalla de bandas cuatro para cuatro, que lleva la competición en grupo a un nuevo ámbito de rivalidad y trabajo cooperativo, siempre que se consiga reunir a un buen cuarteto y mantener cierta constancia de juego en la red, claro.

*Guitar Hero World Tour* no sólo se pone el primero en el top de juegos musicales (y casi podíamos decir que en el de los de multijugador) de la consola de Nintendo, sino que es la versión Wii de un multiplataforma más decente que se ha creado jamás, sin avergonzarse de nada y dando una lección a los demás. Si todos los juegos multisistema fueran así en Wii, su catálogo sería mucho más difícil de abarcar.






1 ¡Ojo! Temas que inventes, no valen *covers*. 2 Nos deja helados que no haya temas de los Red Hot en el paquete de serie. ¿Quizás para descarga? ¿Para un *GHRHCP?* Mmmm...




## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | Wii |
| DISTRIBUYE | ACTIVISION |
| ESTUDIO | VICARIOUS VISIONS |
| PRECIO | 59,95-209,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

### CARACTERÍSTICAS








### VISTAZO GENERAL

**Pretende el súmmum de los juegos musicales combinando instrumentos, mecánica clásica y ciertos aportes.**

### GRÁFICOS 9



Sorprendentes. Una sonrisa multiplataforma en tu Wii. Falta detalle en las letras para cantar.




### SONIDO 8

La selección depende de cada uno. La calidad es buena, pero algunos temas suenan regular.

### JUGABILIDAD 9

Máxima. Ha llegado a un tope en variedad, afinamiento y conexión con el juego.

### INNOVACIÓN 7

El editor, el MIDI y la descarga en Wii destacan menos con el requerimiento de tanto mando.

### NG EN RESUMEN

**La experiencia musical de nuestros días se pone de gala en Wii y está a la altura sin problemas. Y esa altura es mucha. Hazte un grupo y no pararás en muchos meses.**





**Avatar** Podemos elegir ser chico o chica, como en cualquier otro *Animal Crossing,* aunque esta vez también se pueden utilizar los Miis para conseguir un parecido mayor.



El Alcade tiene unas patologías muy particulares. Sé paciente.



La interfaz con el puntero de Wii es mucho más cómoda y práctica.

# ANIMAL CROSSING
## LET´S GO TO THE CITY

**El vecindario se expande sin salirse del esquema.**



Desde que Nintendo publicase aquella rareza inconcebible en Nintendo 64 titulada *Animal Forest +*, la interactuación con los NPCs nunca volvería a ser la misma. Perderse por el poblado de *Animal Crossing* transmite muchas y diversas sensaciones a cada jugador, dependiendo de su comportamiento, motivaciones o incluso, pretensiones.

La popularidad sentó especialmente bien a la franquicia tras el éxito de crítica en la entrega de Game Cube y público en la adaptación siguiente a Nintendo DS[1], uno de los detonantes de la revolución Touch! que logró ensimismar a jugadores casuales y hardcore por partes iguales gracias a su excelso diseño, encanto natural y eficiencia a la hora de aprovechar los recursos de la portátil. La entrega de Wii no rompe con los pilares básicos de *Animal Crossing*; colecciona, decora y comunícate. No obstante aunque el juego sea prácticamente el mismo, sí hubo tiempo a mejorar y expandir conceptos.

**"LA ENTREGA DE WII NO ROMPE CON LOS PILARES DE *AC*: DECORA, COLECCCIONA Y COMUNÍCATE"**

### Familiar

El apartado visual (manteniendo ese particular grafismo de la franquicia) no ha sufrido grandes cambios respecto a la versión para NDS, a excepción claro está del filtro suavizado, 60 fps constantes y un modo panorámico progresivo. El sistema de movimiento dentro del pueblo es circular, abandonando definitivamente el sistema parcelario de NGC.

Esta versión para Wii tiene un control mucho más depurado y una interfaz más accesible, permitiendo, como es habitual, elegir entre nunchaco y Wiimando o tan sólo el Wiimando . Con el puntero tendremos acceso a todas las opciones naturales (como cambiar de acción o mover a nuestro personaje) y con la cruceta y los botones tendremos acceso directo a ciertas opciones (seleccionar un objeto de forma más ágil, mover la cámara, sacar una foto[2], etc.). Por último las opciones del Wiimando han sido relevadas al mini-juego de pesca, sin mayor repercusión aunque resulta preferible antes que alguna aplicación forzada.



1 En España fue un éxito muy superior a las estimaciones. Supuso la entrada triunfal de la franquicia en nuestro país. 2 Podrán ser tomadas con el botón 1 y guardarse en una tarjeta SD o enviar a un amigo vía Wii Connect (llegará directamente a su bandeja de entrada).



El desfasado apartado técnico se respalda en el particular grafismo de la franquicia



La austeridad visual es intencionada. Eso esperamos. Eso queremos creer.



Mostrar tu pueblo a otros tres amigos resulta tan incómodo como mostrar tu propia casa a invitados pesados.



El coleccionismo es uno de los mayores atractivos de *AC*, sé buen ciudadano.



Llevar un paraguas a plena luz del sol es sinónimo de locura o aristocracia.



*AC* exige de tí poco: quince minutos al día. Pero cuanto más constantes y continuados mejor.

La comunicación, tanto entre usuarios como entre NPCs, sigue siendo el leit motiv de la franquicia y *Let´s Go to the City* potencia esta característica como nunca. Mediante la conexión a Internet de Wii, podremos invitar o visitar otros pueblos acompañados hasta de otros 3 amigos, manteniendo una conversación por primera vez en Wii mediante el periférico Wii Speak. Conectado vía USB, las conversaciones entre varias Wiis se potencian al no requerir de un incómodo Headset que excluye a otras personas que se encuentran en la habitación. Si preferimos comunicarnos de una forma más tradicional para la red, conectando un teclado USB se agilizarán las opciones de chat. Además, se han incorporado opciones de intercambio de objetos como mails con datos adjuntos o subastas entre amigos (que durarán hasta dos semanas).

## Clásico

Pero la verdadera miga de *Animal Crossing*, su mundo, también ha crecido. Por una parte, si ya disponíamos de un extenso catálogo de productos en DS, podemos traspasar nuestra cuenta de la versión portátil a la nuestra. La nueva ciudad a la que podemos viajar y que subtitula el juego tiene localizaciones nuevas y es donde se centraliza el comercio y la acción. También dispone de nuevas tiendas o un edificio en el que la academia nos calificará como decoradores.

Sin duda alguna, con esta oportunidad, Nintendo podría haber exprimido más la saga, la más continuista y que menos novedades aporta, aunque también es cierto que se trata de la más completa y refinada. No obstante, al igual que *Mario Kart Wii*, la franquicia empieza a mostrar síntomas de agotamiento; es hora de un cambio...

OMAR

## MEJOR EN COMPAÑÍA

*Animal Crossing* siempre ha sido sinónimo de comunicación y esta entrega lo corrobora



El factor temporal vuelve a ser fundamental en AC, con nuevas fechas localizadas, como las fiestas nacionales, el día del padre y la madre, etc.
Si probamos Online, la hora y fecha será la del huesped (de forma internacional, ya que el juego es libre región).



El Wii Speak será toda una revolución dentro de la comunicación Online de Wii: conversaciones entre varios jugadores con sólo dos periféricos (uno por Wii). El juego se venderá de forma independiente, aunque Nintendo comercializará un pack.




## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | WII |
| DISTRIBUYE | NINTENDO |
| ESTUDIO | EAD |
| PRECIO | 49,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

### CARACTERÍSTICAS









### VISTAZO GENERAL

**La primera entrega para Wii, con más opciones Online que nunca y una interfaz más cómoda y accesible.**

### GRÁFICOS 7

Continúa con el aspecto particular de la saga, aunque no aproveche la potencia de Wii.




### SONIDO 9

La melodía principal la tendrás todo el día en tu cabeza. Las de Totakeke en tu corazón.

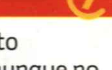
### JUGABILIDAD 9

Mismo esquema, más accesible gracias al Wiimando y con nuevas opciones.

### INNOVACIÓN 7

*LGTTC* se puede justificar y disfrutar de muchas formas. Pero ésta no es una de ellas.

### NG EN RESUMEN



**Es *AC* y lo adoramos. Aunque lo haríamos más de no ser un port de la versión de NDS. Que a su vez es un port de la de NGC. Que a su vez...**

**80**



**Ciudad modelo** La construcción es igual que en el original, sólo que esta vez tiene lugar en el mundo principal, así que no hay pausas de carga.




Maestro constructor, diseñador de máquinas y capitán de un barco. Eso es.



Cada isla tiene su tema particular y su propia colección de residentes.

# MYSIMS KINGDOM

## El mágico mundo del bricolaje




No supimos cómo alimentar a este oso. Pero los cerdos comerán de vuestra mano.




El diario llevará la cuenta de las peticiones que os han hecho.

El Rey Roland, con su frente ancha, amo de todo lo que se ve, es un monarca con un problema: es totalmente inútil. Su dominio mágico se está colapsando porque nadie se ha molestado en construir, mantener o reparar nada durante años, y donde debería haber bombas de agua, turbinas, casas y tiendas, hay remiendos pelados de tierra y metal oxidado.

Consciente de que en alguna esquina oscura de su descuidado reino se está considerando construir una guillotina, separarlo de su cabeza y declarar una república en un periquete, nombra un Wandolier oficial.

### Afectuoso saludo

Un Wandolier es alguien con el poder de construir prácticamente cualquier cosa utilizando trocitos de viejos desperdicios y un cetro mágico que, casualmente, llevaba el rey en su bolsillo durante todo este tiempo que su reino se iba a la ruina estrepitosamente. Qué curioso.

Como afortunados destinatarios del cetro, vuestro trabajo será viajar alrededor de las islas que constituyen el reino, solucionando problemas con cierto tipo de magia. Si una pizzería falla debido a que le falta harina, tendréis que reparar el molino. Si la gente no tiene casa, tendréis que construirle una. Si hay que colgar prisioneros políticos, construiréis una horca[1].

Antes de poder construir nada, tendréis que juntar los materiales (también conocidos como esencias) necesarios para desbloquear los planos. Son bastante crípticos; por ejemplo, 10 lubinas, cinco pedazos de ámbar y algunos troncos para construir los engranajes de un




Construyendo una casa en el espacio designado. Usad el tipo correcto de ladrillos.



1 No, ahora en serio, no hay prisioneros políticos esperando ser ejecutados en el reino. La pena de muerte sólo se aplica a los ludópatas, a los que cruzan la calle sin mirar y a los que comen chicle con la boca abierta.

## HOMBRE DE PUEBLO

Haz que tus Sims sean amistosos y te harán regalitos (o prueba a buscar las cosas tú mismo).



### ¿POR QUÉ TAN TRISTE?

¡Oh, está tan triste! Podemos irnos y dejar de tocarle la cara, pisarla o, mejor, empezar a pulsar los botones de "ser amable" hasta hacer que vuelva a sonreír.



### HAPPY HAPPY JOY JOY

No es realmente difícil hacer que un Sims se ría. Lanzadle un par de piropos, hacedle unas cosquillas y evitad seleccionar las opciones evidentemente "desagradables" durante la conversación. ¡Y nos dará los materiales!



### EL CUBO Y LA PALA

Los tesoros enterrados no están muy lejos, y podéis sacar un detector de metales en cualquier momento. No es tan divertido como hacer que la gente os haga regalos, pero es como encontraréis la mayoría de los objetos.

El pobre Gino ha perdido todo el poder de su restaurante de pizza del Salvaje Oeste. ¡Es una emergencia!



Todos se paran a admirar gratis el centro de visitas de vuestro parque safari.




Consigue esencia de felicidad observando a la gente que monta el toro salvaje.

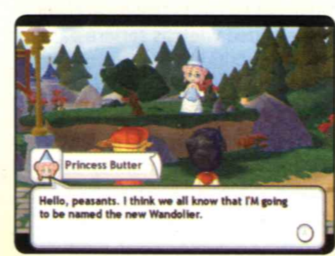



Podéis poner todo tipo de objetos decorativos en los edificios.

# "VUESTRAS HERRAMIENTAS INCLUYEN UNA CAÑA, UN HACHA, UN DETECTOR Y LA AMABILIDAD"

parque de diversiones. Tenéis varias herramientas para encontrar las cosas, incluida una caña de pescar, un hacha, un detector de metales y el simple poder de la amabilidad.

A veces, los componentes cruciales estarán en posesión de alguien que "pasa" totalmente de los Wandoliers y su trabajo. Tendréis que entretenerlos con un poco de charla para convencerlos de vuestras buenas intenciones. Este minijuego proviene de la versión para DS del *MySims* del año pasado, y es bastante gracioso. Sería genial si estuviese disponible como una opción en cualquier personaje aleatorio, pero está limitado a escenas específicas, probablemente para que no pierda su encanto por repetición.




La Princesa Peach debería aprender de Butter: "Mario, apestoso plebeyo."

## Construyendo

Con las esencias necesarias, podréis comenzar a construir. Otros personajes estarán alrededor mirando mientras usáis la varita para conjurar ladrillos, ventanas, máquinas... haciendo uso de menús. Las piezas encajan en su lugar, y, aunque se observa una serie de exigencias básicas, podréis añadir vuestras florituras personales al diseño básico[2].

Los personajes tendrán sus propias especificaciones. Alguno querrá que su casa esté decorada con 20 esencias "de la naturaleza", así que tendréis que añadir pedacitos del menú de la naturaleza para aseguraros de que esté contento. Si creéis que habéis completado el trabajo pero los personajes actúan como si no hubierais empezado, comprobad la lista especial de exigencias.

No hay nada sorprendente en los extraños trabajos que tendréis que hacer, y casi todas las esencias que necesitaréis se pueden encontrar dos minutos después de recibir la lista de ingredientes. Si decidís pasear por ahí y recoger esencias de lugares donde aún no habéis recibido un encargo, a continuación encontraréis trabajos que podréis completar al instante dado que ya habéis recogido todos los materiales necesarios.

Aunque el nivel de dificultad es prácticamente cero, es difícil que no os guste un juego tan dulce e inofensivo como éste, cuya diversión se encuentra en la interacción continua con los amigos virtuales. Todos deberían probarlo.






2 No podréis construir muebles hechos a medida y dárselos a los residentes tal y como en el *MySims* original. De hecho, hay una cantidad más limitada de cosas para construir.

## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | Wii |
| DISTRIBUYE | EA |
| ESTUDIO | EA |
| PRECIO | 39,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

### CARACTERÍSTICAS






### VISTAZO GENERAL

**Construir edificios y máquinas para que los habitantes del mundo sean felices. Divertido.**

### GRÁFICOS 8

Adorables personajes con animaciones muy expresivas. Buena tasa de frames.




### SONIDO 8

Montones de lenguaje Sims que dotan de personalidad a los personajes, con música dulce.

### JUGABILIDAD 7

Reunir los objetos, desbloquear los planos y construir el encargo con un abracadabra.

### INNOVACIÓN 7

Igual que la última vez, con un poco de brillo. Excelente uso de los controles de Wii.

### NG EN RESUMEN

**Una experiencia Wii centrada y simple. Más corta que el original, pero más bonita, mejor escrita y en ocasiones más divertida. ¿Quién necesita el mundo real?**

# 84



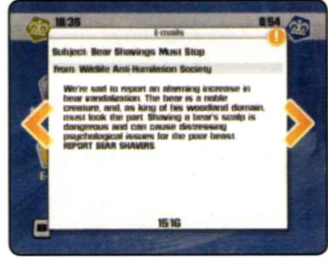
**¡A grindar!** Una de nuestras pocas quejas es que, cuando estamos cerca de unos raíles, el personaje salta sólo a ellos. ¿Y si no queríamos, qué?



Esto es el mundo central de cada país. Las exclamaciones indican algo nuevo.



Cada vez que vayamos a un nuevo país, tendremos una secuencia de vídeo.




¡Vivan los emails cómicos! Al igual que en *GTA IV*, nuestra bandeja de entrada se llenará de spam.



Una de las opciones multijugador es este modo versus a pantalla partida.



El juego es un auténtico espectáculo visual, con bellas estampas de la montaña.




La Balance Board transmite con éxito el peligro y la velocidad del descenso.

# SHAUN WHITE SNOWBOARDING
## ROAD TRIP

**Prepara tu Balance Board para darte un paseo por la nieve con nosotros**

> **"SHAUN WHITE ES DIVERSIÓN. NOS HACE FELICES Y NOS HACE SONREÍR"**

*Shaun White* es uno de esos juegos para los que sabíamos que estaría destinada la Balance Board; un título de snowboard que nos sorprendió durante el pasado E3.

Todo el juego se basa en torno a una historia algo vaga. El bueno de Shaun White llama a tres amigos para que se dirijan a Canadá y se unan a él para disfrutar de unos descensos por la nieve. Por el camino, también visitarán Chile, los Alpes, Japón y Estados Unidos, haciendo nuevos amigos (es decir, más personajes jugables). Las escenas de vídeo, simpáticas y muy acertadas, dan coherencia al argumento, como también lo hacen las puntuales llamadas de Shaun y sus mails ocasionales.

Cada escenario hace las veces de mundo central, desde donde podremos acceder a un importante número de eventos. Como hay varios niveles de dificultad en cada uno, habrá muchas cosas por hacer. Sobra decir que, obviamente, al completar un número determinado de retos se desbloquean nuevos lugares y personajes.

Pasemos a lo más importante del juego, que es descender por las colinas virtuales realizando trucos asombrosos con nuestra Balance Board. Con el trozo de plástico orientado hacia el televisor, el pie que se queda detrás servirá para controlar la tabla, y nuestro peso indicará la dirección hacia la que girar. Para las curvas más cerradas, pulsamos el botón B en el Wiimando a la par que nos inclinamos. Dejando caer nuestro peso sobre el pie delantero nos ayudará a acelerar, mientras el personaje en pantalla hará un movimiento similar. Reconocemos que no somos

## UNA DE PRUEBAS

En la montaña, nos encontramos un montón de retos por afrontar. Os presentamos algunos



### A POR LOS PUNTOS

Baja por un circuito de la montaña y logra alcanzar un determinado número de puntos realizando trucos en los saltos, y grindando en los raíles. No podía ser más sencillo. Posteriormente, los circuitos serán más pequeños y los puntos necesarios más elevados. Pero llegado el momento, ya seremos unos expertos.



### CARRERAS LADERA ABAJO

En ocasiones, serán carreras contrarreloj; en otros casos, serán contra otros personajes. En ambos casos, habrá que inclinarse hacia adelante en la Balance Board para acelerar, dejar a un lado los trucos y centrarnos en tomar bien las curvas. Las carreras alcanzan su máximo apogeo en el multijugador.



### AVENTURAS FUERA DE LA PISTA

Bueno, más o menos fuera de la pista. Seguimos en una montaña de descenso lineal, pero todos los objetos para grindar y todos los saltos son naturales. Aquí, nuestro objetivo principal será recoger la basura que ensucia las pistas. *SWS: Road Trip*: un viaje para salvar al planeta recogiendo latas.



### HALF-PIPE

Éste es el evento que nos mostró Cammie Dunaway el pasado E3; un half-pipe alargado en el que deberemos intentar conseguir el máximo de puntos posible. Advertencia: es muy, muy difícil si se usa la Balance Board, ya que requiere complejos y constantes movimientos para llevar a cabo los diferentes trucos.

grandes expertos en el deporte real, pero la última vez que fuimos a una pista de nieve, algo así fue lo que nos explicaron sobre cómo controlar una tabla de snow. Por último, los saltos se llevan a cabo haciendo el paripé con las piernas.

## Encuentros

Al salir disparado de una rampa o saltar, será el momento de realizar los trucos, combinando los movimientos de pies en la tabla y los botones A y B del Wiimando. Lo cierto es que, al principio, realizar los trucos es bastante complicado. ¿Coordinar manos, ojos y pies al mismo tiempo? ¿Acaso no saben que los pobres cerebros masculinos sólo pueden hacer una cosa a la vez? Pero, en fin, con mucha práctica, acabaremos dominándolos.

Será mucho más fácil de controlar utilizando sólo el Wiimando. Así, inclinaremos el mando para controlar la tabla, realizaremos un movimiento hacia arriba para saltar, y los movimientos combinados con A y B servirán para los trucos. De este modo, los combos serán mucho más sencillos, así que los puntos que recibimos subirán mucho más rápido. Para compensar esto, los retos serán más difíciles (si, por ejemplo, es una prueba con puntos, hará falta conseguir muchos más usando el Wiimando que subido a la Balance Board).

Por otro lado, el modo para un solo jugador es bastante largo, y hay mucha diversión en el multijugador para hasta cuatro jugadores, además de un modo cooperativo para dos.



Compitiendo en Japón. Qué raro que no haya un Godzilla o algo al fondo.



No hace falta que ajustéis la revista. Este efecto está presente en el juego.

## De paseo

La jugabilidad es tan profunda como queramos que lo sea, y aprovecha las funciones únicas de Wii con mucho más acierto que, por ejemplo, *Tony Hawk's Downhill Jam*.

Pero lo que hace que el juego destaque sobre otros son la gran cantidad de detalles de calidad, muchos de ellos visuales. Por ejemplo: para cada reto, podremos seleccionar un cámara, y éste bajará detrás de nosotros grabando nuestra actuación (aunque es una lástima que no haya repeticiones). Al caernos, la cámara se volverá loca y se llenará de nieve, al igual que pasará con nuestro personaje. Si seguimos bajando por la ladera, la nieve se irá desprendiendo.

Visualmente, podemos afirmar que el juego es excelente en líneas generales, tanto a nivel técnico como de estilo. La nieve es convincente, sobre todo el rastro que va dejando nuestra tabla. Los escenarios están muy bien representados, con el mismo estilo pseudodibujo animado que lucen los personajes, y hay muchos detalles adicionales que potencian todavía más la atmósfera. De hecho, los personajes son carismáticos, y tienen un buen doblaje. Hay que destacar también la excelente banda sonora, la cual dicen que ha sido elegida por el mismísimo Shaun White.

Todavía nos falta por ver más en profundidad el *Skate It* de EA, que también usa la Balance Board, pero esperamos que la aproveche con tanto acierto como lo hace el juego de Ubisoft. *Shaun White Snowboarding* es diversión. Nos hace felices y nos hace sonreír. ¡Viva!







## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | WII |
| DISTRIBUYE | UBISOFT |
| ESTUDIO | UBISOFT |
| PRECIO | 49,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

### CARACTERÍSTICAS









### VISTAZO GENERAL

**Súbete a la Balance Board y baja por las laderas de montañas de todo el mundo, en un título muy divertido.**

### GRÁFICOS 8

Fluidos y muy detallados, con un estilo propio que le sienta genial a la Wii.




### SONIDO 8

Una gran banda sonora, con una atractiva mezcla de géneros y un buen doblaje.

### JUGABILIDAD 8

Variedad de modos de juego. Ambos sistemas de control responden bien.

### INNOVACIÓN 8

Un gran uso de la Balance Board; transmite con acierto el mundo del snowboarding.

### NG EN RESUMEN

**No tiene tanto contenido como *SSX Blur*, pero *SWS* destila carisma, y lleva los juegos de snowboarding a nuevos niveles gracias a su particular y acertado sistema de control.**

**84**




**Sonic lobo**
Este cambio de look recuerda a la peli ochentera de Michael J. Fox y supone un cambio de ritmo en contraste con las fases del Sonic de siempre. El diseño mola y no deja de ser curioso ver al azulado erizo transformarse en un monstruo peludo y gruñón.

# SONIC UNLEASHED

## El erizo de Sega se convierte en lobo gruñón

Ningún juego de Sonic volverá a ser tan horrible como *Sonic The Hedgehog*[1]. Es difícil superar semejante abyección en forma de videojuego, así que la vuelta a las 3D del erizo era relativamente cómoda. En cualquier caso *Sonic Unleashed* presenta detalles de calidad que han gustado y también una intención de respetar al emblemático personaje.

### Furia azul

Robotnik, ese gordo despreciable, ha trazado un plan que por fin funciona. En una trepidante batalla espacial ha conseguido engañar y capturar a Sonic para hacerle usar las Chaos Emeralds y reutilizar la energía resultante en, literalmente, hacer pedazos el mundo. Además, este proceso de "desenergización sónica" ha transformado al emblema de Sega en un extraño erizo-lobo. Por el día vuelve a su estado normal pero al caer la noche le sale pelo por doquier, le crecen los brazos y se le pone voz de cantante de rock aficionado al wishkey más añejo.

Sonic es más rápido y creído que nunca

### Adaptación Wii

Cuando acaba la trepidante introducción en forma de secuencia CGI y comenzamos a jugar, nos damos cuenta de una gran obviedad: Esto es otro port de las versiones para Xbox 360 y Playstation 3. A nivel gráfico no está tan pincelado como las versiones de estas consolas, ya que la nitidez de los escenarios y, sobre todo, la paleta de colores, se ven drásticamente desfavorecidas. Tampoco el número de enemigos mostrados en pantalla es el mismo que en otras plataformas y además, su I.A. resulta más pobre. Con esto queremos decir que a nivel técnico se acerca más a la versión de PS2 que a la de PS3 y nos extraña, teniendo en cuenta la estupenda calidad conseguida en *Sonic y los Anillos Secretos.*

> **"LAS PARTES DE CONVERSACIÓN CON HUMANOS SOBRAN"**

A su favor hay que decir que se ha logrado un control bastante preciso, que incluso consigue añadirle una preciosa variedad inexistente en otras plataformas. De hecho, Sonic-lobo es mucho más entretenido e interesante en Wii.



¿Y esos brazos Sonic? Además de agarrarse, también los usa para repartir.

Lo primero sorprende es la posibilidad de recorrer pequeñas zonas del escenario en las que podemos interactuar con otros NPCs. Suelen ser humanos que nos cuentan cosas intrascendentes y todavía no hemos conseguido encontrar el sentido de estas charlas. Lo cierto es que las partes de conversación sobran y no son más que una sencilla antesala a las fases de acción.



1 En serio, era demasiado malo. Junto con la muerte de la Dreamcast supone el otro gran trauma de los segueros de todo el mundo.




Las fases con Sonic Lobo tienen un encanto artístico evidente, basado en luces de neón, brazos que se estiran y garras que dejan estelas lumínicas en el aire.



Los efectos de velocidad molan pero repercuten en la calidad de las texturas.



¡Síiiiiii! ¡Genial! Otro looping salvaje para que Sonic demuestre lo guay que es.

## Que viene el lobo

Los niveles se van sucediendo de manera contínua, intercalando secuencias realizadas con el propio motor del juego. Por el día, jugaremos fases de velocidad con Sonic normal y por la noche, cuando se transforme en lobo, jugaremos niveles más enfocados a la acción y las plataformas. Con Sonic lobo todo cambia, incluso el ritmo del juego, más pausado y tedioso. Con él tenemos que avanzar a base de repartir leña entre enemigos bobalicones y poco inspirados.

Como decíamos, es más entretenido en Wii porque para efectuar los ataque hay que realizar distintos movimientos con el nunchaco y el Wlimando. Sin embargo, termina por convertirse en algo repetitivo y son las fases de Sonic normal las absolutas protagonistas. El control para la clásica velocidad de la mascota de Sega ha mejorado con respecto al experimentado en *Sonic y Los Anillos Secretos*, y el paso de la vista horizontal a la tercera persona suele hacerse de manera bastante fluida. Nos ha gustado esta vuelta a los orígenes aunque también tiene sus puntos negativos. Cuando la velocidad es demasiado frenética parece que llevamos un buen rato presionando hacia arriba el stick del nunchaco, sin poder hacer nada más que afecte en el juego. Además, las texturas rebajan mucho su calidad para añadir más sensación de velocidad. Por el camino vamos encontrando obstáculos y enemigos que tendremos que derrotar pulsando el botón que se nos indique en el momento adecuado. Por supuesto también encontramos muchos Quick Time Events, marca de la casa. Al final de cada nivel se evalúa nuestro juego y con la experiencia adquirida (en forma de cristales amarillos que desprenden los enemigos derrotados) podemos mejorar las habilidades de Sonic para realizar nuevos ataques o ir reforzando su condición física. En nuestra opinión, el Sonic Team debería tomarse con más calma los títulos del personaje y dedicarle más años al desarrollo y al planteamiento del juego. Aunque están por el buen camino, lo que Sonic necesita es un título a la altura de su pasada gloria.

MARIO

# PUNTOS DE VISTA

*Sonic Unleashed* combina tres tipos de cámaras que ayudan a describir la acción



### POR DETRÁS

Con el Sonic de toda la vida experimentaremos mayor sensación de velocidad gracias a una cámara fija que se sitúa inmediatamente detrás del personaje. Es espectacular aunque dificulta la vista.

### DE LADO

También viviremos momentos "scroll" que emulan los antiguos juegos de Sonic. Se parecen bastante a lo visto en los *Sonic Rush* de DS. La cámara nos idica que pronto tendremos que hacer uso de nuestros reflejos.



### DESDE ARRIBA

Una cámara más alejada del personaje y más libre seguirá las andanzas de Sonic-lobo. Nos permite seguir adecuadamente la acción de la pantalla, aunque a veces da problemas y nos oculta cosas importantes.



Por supuesto también encontramos "momentos grind" en *Sonic Unleashed*.

# EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | WII |
| DISTRIBUYE | SEGA |
| ESTUDIO | SEGA |
| PRECIO | 39,95€ |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

## CARACTERÍSTICAS








## VISTAZO GENERAL

**Vuelve Sonic pero esta vez es diferente. *Unleashed* es un reset para la saga, con un lobo como invitado de honor.**

## GRÁFICOS 7

Es el gran punto negativo. La adaptación ha reducido la calidad de las texturas y la I.A.




## SONIDO 7

Si esperáis escuchar guitarras pesadas, sentimos deciros que la música es más suavecita.

## JUGABILIDAD 8

El control es bueno aunque le falta variedad en los movimientos y las acciones.

## INNOVACIÓN 7

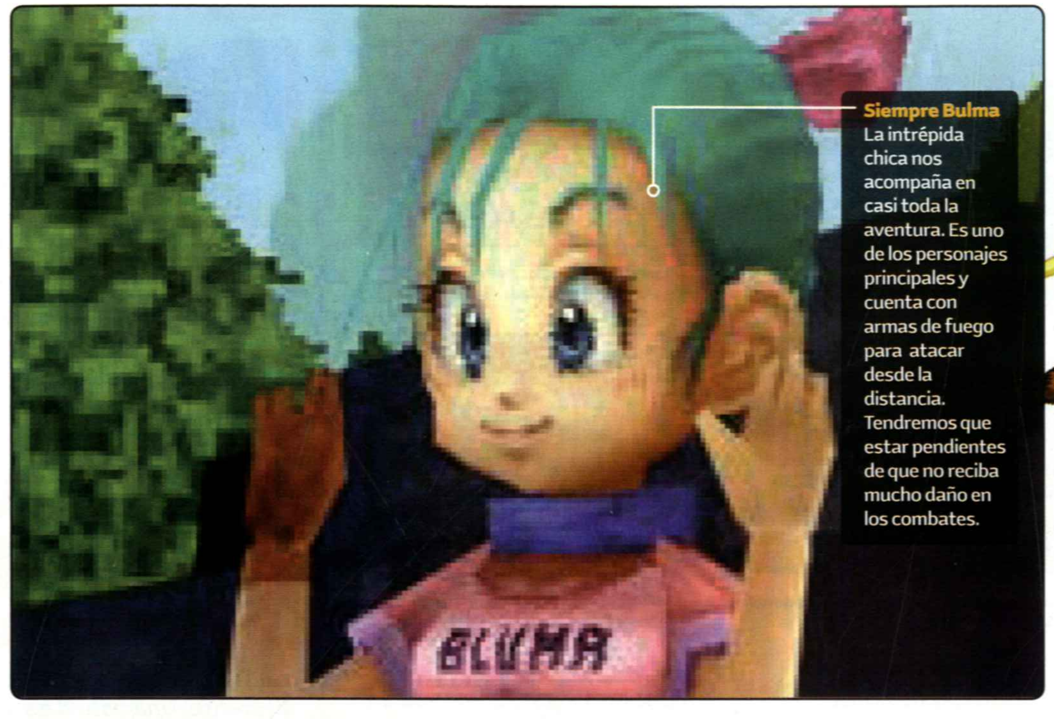
La idea no es mala pero podría haber dado más de si. La alternancia entre fases gusta.

## NG EN RESUMEN

**El Sonic Team ha encontrado la senda del buen camino, pero sigue siendo evidente que necesitan dedicarle más tiempo a los desarrollos para alcanzar los éxitos pasados.**



**76**



**Siempre Bulma** La intrépida chica nos acompaña en casi toda la aventura. Es uno de los personajes principales y cuenta con armas de fuego para atacar desde la distancia. Tendremos que estar pendientes de que no reciba mucho daño en los combates.



# DRAGON BALL ORIGINS

## El comienzo de la serie hecho videojuego

Una aventura grande y llena de emoción

No conocemos a nadie que no haya visto o leído alguna aventura de la serie Dragon Ball y es por esta razón por la que estamos tan entusiasmados con este título. *DB: Origins* resume la primera parte de la historia, cuando Goku es un niño y conoce a Bulma[1] –de hecho es la primera chica que ve en su vida–, con quien se embarca en la infinita misión de conseguir las bolas de dragón. Y lo hace de la mejor manera posible: una aventura de larga duración, con toques de rol y un control completamente táctil. La parte narrativa llega hasta el primer Torneo de Artes Marciales y conserva todo el humor pícaro y el carisma de la serie original. Los fans estarán completamente encantados con esta adaptación, ya que ofrece una reunión selecta de personajes (Muteroshi, Yamcha, Krillin, Woolong...) y recupera una de las partes de *Dragon Ball* menos recordadas. La serie de Akira Toriyama tenía que empezar de alguna manera y qué mejor forma, que hacerlo con la infancia de Goku, en forma de niño ingenuo pero lleno de fuerza. Además encontraremos guiños a la saga antes incluso de ponernos a jugar, cuando vemos la intro y escuchamos la canción original de la serie.

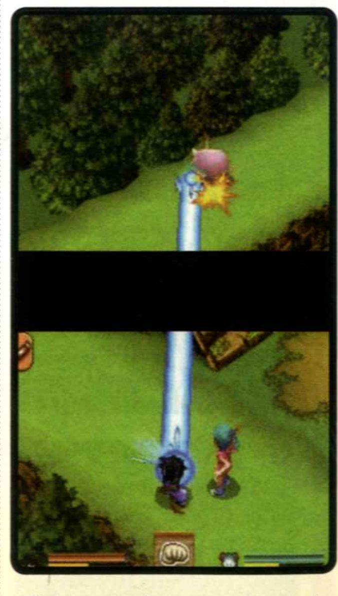
¡Vamos con afán, todos a la vez! La la la...

### Lo mejor de DS

*Dragon Ball Origins* toma lo mejor de la Nintendo DS: su control. La jugabilidad recuerda mucho a la vista en *Zelda: The Phantom Hourglass* y como decíamos, todo será completamente táctil. Las acciones se llevan a cabo realizando distintos movimientos con el stylus, por ejemplo: Para atacar tendremos que rasgar la pantalla en distintas direcciones. Los ataques variarán en función del movimiento y también del arma que estemos usando en ese mismo momento. Por otra parte, para mover a Goku vasta con señalar la parte a la que queremos desplazarnos y cuanto más alejemos el stylus del personaje, más rápido se desplazará. Para saltar de un sitio a otro tendremos que hacer click sobre la plataforma sobre la que queramos aterrizar. Como veis todo se realiza de una manera muy sencilla e intuitiva, dos palabras que no nunca deberían de dejar de asociarse a un título de la DS. Las secuencias y los escenarios se ven muy favorecidos por el uso de la doble pantalla.
Por si hubiese alguien al que el control de *Zelda: Phantom Hourglass* le haya parecido pesado, también se ha incluido la posibilidad de manejarlo con el pad y los botones. Eso sí, el control tiene sus defectos y no siempre es todo lo preciso que nos gustaría.

### Un poco de ROL

Existe un fuerte componente rolero en *Dragon Ball Origins* ya que la acción en los combates sirve para aumentar el nivel de nuestras habilidades, que paulatinamente vamos adquiriendo a lo largo de la aventura. Derrotando enemigos conseguiremos puntos de experiencia que más tarde podemos emplear en mejorar los ataques de



Cargarse enemigos con energía que sale de las manos... Sí, puedes emocionarte.



1 Se trata de una de las situaciones más cómicas de la serie. Relatada muy brevemente, demuestra la buena mano de Bandai-Namco.

## EMULANDO LA SERIE

*Dragon Ball Origins* consigue representar bien el espíritu de la serie. Ahora sabrás por qué.



### PERSONAJES

La selección de personajes es exquisita. No sólo están nuestros héroes como Krillin, Goku o Bulma. También hay enemigos famosos de la serie como Yamcha, Woolong o Pooal. En la imagen podéis ver a buena parte de ellos.



### ATAQUES

¿Acaso pensábais que os íbais a librar del mítico Kame Hame Ha? Ni de coña, de hecho aquí veréis a Goku hacerlo por primera vez. Tampoco tienen desperdicio los ataques del viejo Mutenroshi: un catálogo de excentricidades.



### HUMOR Y EROTISMO

Las expresiones faciales están a la altura de la serie y consiguen sacarnos más de una carcajada a lo largo de la aventura. También está presente el aspecto picantón de Dragon Ball, sobre todo cuando aparecen personajes femeninos.

Goku y compañía. De esta manera podemos aumentar la potencia del Kamehameha, nuestra barra de vida o la destreza física. Los objetos también jugarán un papel importante y encontraremos todo tipo de items, así como unas figuras coleccionables de los personajes, que más tarde podremos intercambiar gracias a la conexión inalámbrica de la DS. Además durante el desarrollo de la aventura nos iremos encontrando con más personajes que pueden unirse a nuestro equipo siendo la propia Bulma nuestra primera compañera de juego.

Los puzles que encontramos no son muy variados y casi siempre se resumen en mover una roca o encontrar el interruptor oculto que nos permita seguir avanzando, algo bastante extendido ya.

## "RECUERDA MUCHO A *ZELDA PHANTOM HOURGLASS*"



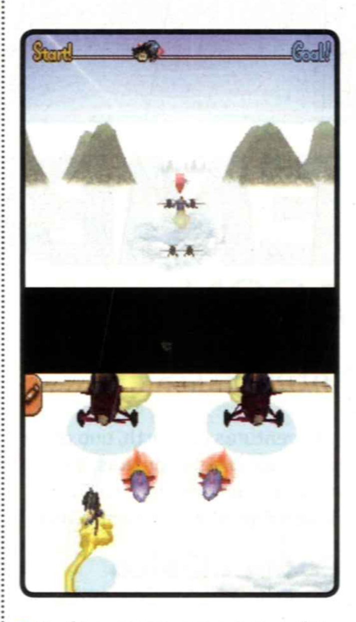
Los enemigos finales tienen pautas de ataque y mucho, mucho carisma.

### Respeto y calidad

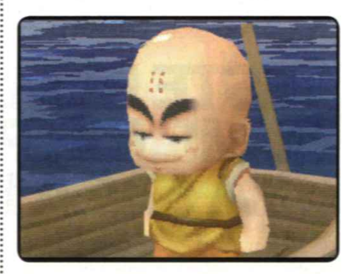
Lo mejor de *Dragon Ball Origins* es el respeto con el que se ha tratado a una idolatrada saga que tiene fans repartidos por todo el mundo. La calidad de los gráficos tridimensionales consigue convencer y también el conjunto de las secuencias animadas, que representan perfectamente el humor tan característico de la serie. Tan sólo podemos achacarle algunas ralentizaciones cuando aparecen varios enemigos en pantalla. La vista isométrica no le sienta nada mal y se juega de maravilla. Quizás unos escenarios algo más trabajados y unas melodías más variadas hubiesen estado mejor –pecan de ser demasiado sosas– pero en cualquier caso, son detalles de importancia menor. El argumento es completamente fiel a la saga y también acierta en la manera de representar a los distintos personajes y enemigos, conservando su humor y carisma. Es refrescante volver a los inicios de la saga con una aventura tan bien planteada.



Los escenarios de bosque son especialmente bonitos.




Hay fases en las que tenemos que pilotar nuestra nube preferida. Genial.



Este es uno de esos casos en los que una imagen vale más que mil palabras.




## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | DS |
| DISTRIBUYE | ATARI |
| ESTUDIO | NAMCO BANDAI |
| PRECIO | 39,95€ |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

### CARACTERÍSTICAS

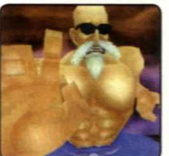



### VISTAZO GENERAL

**Un encantador resumen de la primera parte de *Dragon Ball*, en forma de aventura con grandes dosis de rol.**

### GRÁFICOS 8

Muy vistosos y llamativos. Destacan las expresiones faciales. Eso sí, se ralentiza.

### SONIDO 7

Las melodías son algo sosas y repetitivas pero los efectos sonoros son de calidad.

### JUGABILIDAD 9

Uno de los mejores puntos del juego. Todo un acierto tomar como referencia *Zelda: TPH.*

### INNOVACIÓN 8

Recupera el comienzo de la serie y añade un control táctil ciertamente cómodo.

### NG EN RESUMEN

***Dragon Ball Origins* es otro gran título que se añade al catálogo de la DS. Aunque tiene sus defectos, resulta una aventur larga y divertida.**








**Marth** Es uno de los primeros personajes principales de la historia de *FE*, y uno de los luchadores más carismáticos y utilizados por los expertos en *Brawl*.




Pegasos contra guerreros. En efecto, aquí vale todo.

# FIRE EMBLEM
## SHADOW DRAGON

### Épica fantástica en Nintendo DS

Por primera vez, una de las franquicias más exitosas y fructíferas de Nintendo aterriza en Nintendo DS. Para conmemorar la mayoría de edad de la saga (acaba de cumplir 18 años) se publica este remake de la entrega original de NES, la cual, aparte de narrar el inicio de esta estirpe interminable de estrategia fantástica, narraba las aventuras de Marth, uno de los personajes más populares, dado a conocer mundialmente en *Super Smash Bros Melee* de Game Cube.

### Poder clásico

Mucho ha llovido desde entonces, pero a los europeos siempre se nos había quedado clavada la espinita de probar el inicio de la franquicia, ya que hasta la secuela de GBA no había traspasado fronteras niponas.

Este remake funciona como entrega independiente y como el mejor primer contacto con la saga imaginable, a la vez que como un lavado de cara importante (en realidad, el segundo, ya que SNES ya recibió un remake).

### Lucha de dimensión

Al comenzar, tras seleccionar la dificultad, seremos sorprendidos y embaucados por una serie de menús cuidados y preciosistas, una presentación que justifica el remake, aderezada con una banda sonora espectacular de los temas originales orquestados y completamente redescubiertos para esta versión de lujo.

Eso sí, nuestro entusiasmo se resiente con las animaciones de batalla: si en GBA se optó por la senda tradicional de las 2D y en Game Cube y Wii no funcionaron las torpes versiones poligonales, no comprendemos por qué en este esperado remake se ha optado por horrorosas animaciones prerenderizadas que descontextualizan el excepcional acabado general, con un diseño más tradicional; Intelligent Systems a lo largo de su historia ha demostrado no compaginar muy bien las 3D y eso, de nuevo, vuelve a pasarle factura con la franquicia *Fire Emblem*.

Al igual que en *Advance Wars*, el uso de la doble pantalla es meramente estético, repartiéndose información sobre la batalla (en la inferior veremos el casillero y en la superior los *stats* de cada personaje y las animaciones de combate.

El esquema de juego continúa abogando por la equivalencia triangular de espada-hacha--lanza-espada, etc., equilibrando el combate y exigiendo nuestras más sesudas tácticas. El control permite jugarse de forma tradicional o con el lápiz deslizando las tropas por la pantalla táctil (de nuevo, al igual que en *Advance Wars*).

Este remake confirma que la profundidad siempre ha sido una de las máximas de la franquicia, además de narrar una historia de fantasía clásica en un entorno medieval, cargada de

**"ESTE REMAKE FUNCIONA COMO EL MEJOR PRIMER CONTACTO DE UNA SAGA INIMAGINABLE"**




No te preocupes por la duración, esta saga se caracteriza por lo contrario.



Pese a que las animaciones son mejorables, la espectacular BSO las suple.



El sistema de tablero, en el que colocar las tropas, tendrá la relevancia de un ajedrez.



La franquicia se estrena en DS tras el brillante paso de IS por NDS con AW.



Cuando tus tropas son docenas y las de tus enemigos las triplican, efectivamente, tienes un problema.



Para ganar necesitas conocer las rutinas rivales al dedillo y mostrarte cauto. Paciencia y con buena letra.

conspiraciones políticas y giros argumentales imprevisibles.

## Renovación

Lavado de cara aparte, este remake incluye varias novedades de interés para los que ya hayan disfrutado del clásico de NES. Por un lado, el juego dispone de un prólogo exclusivo donde se cuentan acontecimientos de interés previos a la aventura.

También se ha incluído un modo de lucha online, con el que podremos pelear contra un amigo e incluso mantener una conversación mediante el micrófono de Nintendo.

El modo online no se limita a los combates ya que podremos disponer de una tienda virtual en la que intercambiar algunos soldados permitiendo, tras su marcha, que otros jugadores les aumenten el nivel o les compren otras armas específicas.

En definitiva, hubiésemos preferido una entrega completamente nueva de la conocida saga (mucho más si pensamos en el espectacular desenlace de *Path of Radiance*) aunque este remake sea necesario para conocer los inicios de una de las franquicias más fuertes de Nintendo en la actualidad.

Sólido, emblemático (valga el juego de palabras) y más complejo (tanto en la parte jugable como en la narrativa) esperemos que este *Fire Emblem* sea la toma de contacto adecuada para los nuevos jugadores.

OMAR

# UN ARTE PARTICULAR

**Una de cal y otra de arena. Así resulta ser la dirección artística de *Shadow Dragon***



Por una parte, los menús, logotipos o la elegantísima carátula que presenta al título son probablemente los más cuidados de la saga. El artista nipón Masamune Shirow (*Appleseed, Ghost in the Shell*) ha participado en el rediseño.



La otra cara de la moneda: las animaciones. Si se hubiesen trabajado de forma más tradicional, con sprites y no animaciones prerenderizadas, otro gallo cantaría, pero no ha sido así y el resultado es difícil de mirar, para ser francos.




# EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | DS |
| DISTRIBUYE | NINTENDO |
| ESTUDIO | INTSYS |
| PRECIO | 39,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

## CARACTERÍSTICAS






## VISTAZO GENERAL

**El primer capítulo de *Fire Emblem* en una edición remasterizada, nuevos capítulos y modo Online.**

## GRÁFICOS 6

Bonitos menús, pero las animaciones de combate son artísticamente deprorables.




## SONIDO 9

Melodías épicas que pondrán un contrapunto de tensión a los combates, reinterpretadas.

## JUGABILIDAD 9

Sigue el patrón del *Fire Emblem* tradicional, adictivo, táctico y profundo.

## INNOVACIÓN 6

Salvo el chat de voz y las opciones online, su paso por DS es anecdótico.

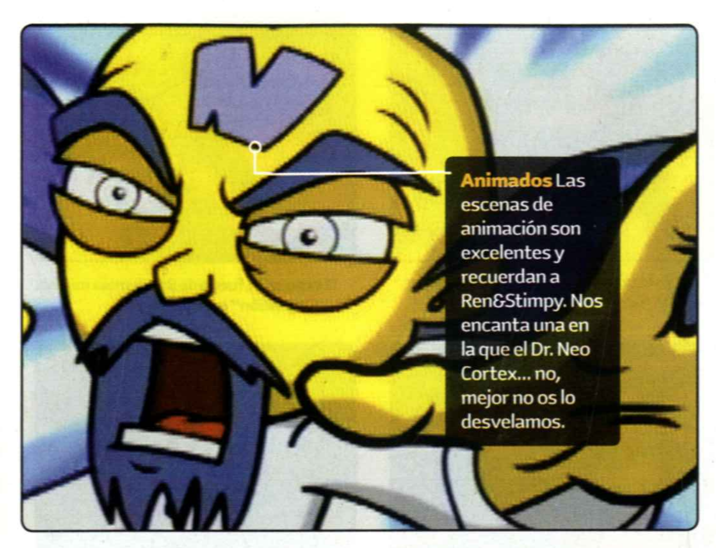
## EN RESUMEN

**Necesario o no, un *Fire Emblem* siempre es bienvenido. El juego más completo y profundo de DS de final de año, así que ya tienes una alternativa a *Dark Ruin*.**




Ah, los dientes de león. Es uno de los mejores efectos de todo el juego y está casi al principio.


Crash puede trepar tan bien como Lara Croft. Pero ella puede sujetarse bien a los bordes, y Crash no. Una pena.


**Animados** Las escenas de animación son excelentes y recuerdan a Ren&Stimpy. Nos encanta una en la que el Dr. Neo Cortex... no, mejor no os lo desvelamos.


Los Titanes han vuelto y podéis llevar a dos de cada vez con vosotros. A veces hasta ponen huevos.


Los cambios de ritmo como éste son bienvenidos, pero el juego realmente necesita más zonas emocionantes.

# CRASH BANDICOOT
## GUERRA AL COCO-MANIACO
### Genéticamente manipulado para un juego genérico

La última vez que le vimos, en *Crash of the Titans*, Crash Bandicoot era un zoquete descerebrado, con una gran falta de carisma. El juego tampoco era mucho mejor; pero todo ha mejorado para ambos. Tiene pinta de "juego de sábado por la mañana", pero esto no es necesariamente malo. A juzgar por las escenas de animación, el juego pretendía imitar a esos malos que hablan rapidísimo, con referencias a la cultura pop, y lo ha hecho bien. Los fans del original de PS1 tampoco se verán excluidos: con varios chistes y cameos que dejarán a todos satisfechos. Aunque, claro, ya estarán rondando la treintena, y no son el principal destinatario.


Crash es lo más parecido a una mascota que tuvo Sony para la PS

### Deseo galáctico

Los gráficos son geniales, con enormes extensiones dibujadas, ambientes detallados y grandes efectos especiales. El hielo y el agua son particularmente vistosos y la tasa de frames se mantiene firme. Se puede decir que el equipo de diseño se inspiró en el juego *Mario Galaxy*: surfear sobre agua helada, girar en los saltos para ganar altura extra... incluso se puede usar el Wiimando como indicador para recoger pedazos de estrellas[1]. Sí, realmente este juego querría llegar a ser *Mario Galaxy*.

Pero no va a ser así. Por cada momento digno de aplausos hay demasiadas molestias. Por ejemplo, la mecánica de salto es compleja y el agarre en las esquinas demasiado meticuloso; las peleas son simples y, a menudo, os veréis preguntándoos dónde se supone que tenéis que ir a continuación. Además, tampoco estamos muy seguros de la actitud de "la violencia lo resuelve todo"[2].

No cabe duda de que cuenta con un buen diseño, lleno de extras ocultos para aquellos que dominan los mandos y las habilidades de los Titanes. Pero también está la cámara fija que, aunque fiel al original, es demasiado restrictiva cuando los alrededores son tan grandes y hay objetos escondidos por todas partes.

*Guerra al Coco* es mucho mejor que *Crash of the Titans*. Pero bajo todos esos bonitos adornos no hay un juego lo bastante bueno como para pasar a la historia.





1 ¿Pedazos de estrellas? Vaya, queríamos decir "Mojo". Qué bobos. 2 Por ejemplo: Aku Aku le dice a un chico malo "estás totalmente loco" antes de decirle a Crash que le pegue.




## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | Wii |
| DISTRIBUYE | VIVENDI |
| ESTUDIO | RADICAL |
| PRECIO | 39,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

### CARACTERÍSTICAS









### VISTAZO GENERAL

**Nuestro marsupial favorito regresa para seguir cazando monstruos, saltando y divirtiendo a los niños.**

### GRÁFICOS 9

Muchos efectos, una sólida tasa de frames y enormes distancias. Luce muy bien.




### SONIDO 7

Melodías que no se hacen repetitivas (salvo al volver a empezar), pero molestas.

### JUGABILIDAD 6

Hay mucho que hacer, pero los controles no son perfectos; a veces parece que avanza solo.

### INNOVACIÓN 4

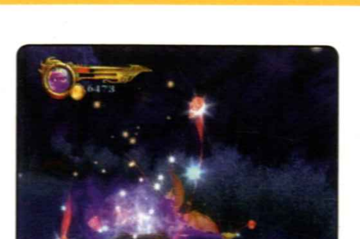
La caza de monstruos mola; telequinesis al nivel de *El Poder de la Fuerza*. Pero es genérico.

### NG EN RESUMEN

**Mejor que el anterior juego de *Crash*, y con mejores gráficos. Si sólo fuera un poquito más ajustado en el diseño de niveles y el control, sería realmente grande.**



Sparx ha vuelto. Y sigue sin tener piernas.


Rompiendo cristales de Maná o recogiendo brillantes piezas de salud.


¿Veis lo que queremos decir con que es bonito? Todo un regalo para los ojos, sí.


El ataque de fuego de Spyro mola mucho. "Conflagración" es la palabra.


**Un tipo grande, ¿eh?**
No está mal para un jefe final, ¿verdad? Salvo que se trata del principio del juego.


¡Aaah! ¡La luna nos ataca! No, espera. Sólo es uno de esos bonitos fondos.

# THE LEGEND OF SPYRO
## LA FUERZA DEL DRAGÓN

### ¿Lo bastante bueno como para volvernos Spyroadictos?

Nos han prometido demasiadas veces grandes cosas de Spyro, para al final ver cómo se estrella. Pero esto se acabó: por fin, el pequeño dragón nos ofrece aquello con lo que nos ha estado amenazando durante mucho, mucho tiempo[1].

La mejor parte de *La fuerza del Dragón* será el modo para dos jugadores. Spyro y su compañera, Cynder, han sido encadenados juntos usando cierta magia demoníaca, forzándolos a cooperar.

No se trata de una mera excusa para mantener a ambos personajes en pantalla al mismo tiempo, ya que esa cadena es necesaria en algunos puzles. Podéis usarla para balancearos mientras que el otro jugador se sujeta a una hiedra de la pared, o uno puede sostener una balsa mientras que el otro la remolca. Es sencillo y se usa con moderación, pero funciona muy bien, incluso en el modo para un jugador en el que la IA controla al segundo dragón.

Spyro no tiene buena cara (es que tres años congelado...)

#### Ardor interno

El estilo artístico es coherente y magnífico, y hace que el juego entero parezca un cuento de hadas, con brillos y viejos pergaminos. Hay muy buenos efectos de luz[2] y nubes de niebla en casi cada escena, y aunque la tasa de frames puede sufrir durante las peleas contra muchos enemigos y algunos bordes son un poco ásperos, el conjunto os encandilará.

Además es un juego largo, con casi diez horas de juego en vuestra primera partida, aunque podéis volver a jugar cada nivel para descubrir los secretos que os faltan. Y el juego está lleno de ellos.

#### ¡Ignición!

Lo cierto es que la importancia de las habilidades elementales de los dragones es escasa, y en ocasiones os toparéis con un sistema de control de vuelo demasiado meticuloso, o dominando la ardua tarea de correr por las paredes. Pero todas estas molestias se acaban enseguida.

A pesar de la longitud del juego, muy pocas secciones se alargan innecesariamente, y podréis jugar a vuestro propio ritmo, correteando por ahí o buscando todos los secretos que valgan la pena.

En definitiva, no hay mucho que criticar. Quizá es un poco simple, pero en general es divertido y, en muchas ocasiones, espectacular.

JUSTIN




## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | Wii |
| DISTRIBUYE | VIVENDI |
| ESTUDIO | ETRANGES LIBELLULES |
| PRECIO | 39,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

### CARACTERÍSTICAS








### VISTAZO GENERAL

**La trilogía de *La Leyenda de Spyro* concluye con esta aventura épica para uno o dos jugadores.**

### GRÁFICOS 9

Es un mundo glorioso y vibrante, aunque empeora al fijarse en cada pequeño detalle.




### SONIDO 9

Una coral épica, con un gran trabajo de doblaje, aunque sin voces famosas.

### JUGABILIDAD 8

Pocos QTE durante las batallas contra jefes; equilibra exploración con acción.

### INNOVACIÓN 7

Pese a no ser muy original, pocos juegos utilizan el modo cooperativo con tanto acierto.

### NG EN RESUMEN

**Grandes valores de producción, muy buenos efectos especiales y mucha diversión. Una aventura muy agradable a la que perdonaréis sus defectos.**



**86**



1 Irónico si consideramos que éste es el último juego de la trilogía, pero más vale tarde... 2 ¿Quién dijo que la Wii no es de nueva generación? ¡Buenos efectos de luz! 3 Que es la forma abreviada para "quick time events", so frikis de las siglas.






Hay un botón para lanzarse. Así se van rompiendo los récords de factura médica.



Las zonas editables Mi Spot son una idea estupenda. ¡Prepara tu mejor secuencia!



¡Auch! No sabrás si duele más el golpazo o que se te fastidie el truco.



La ambientación no importa mucho, aquí lo que hay que mirar es el terreno.

# SKATE IT

## Patina-lo. Casi, casi, literalmente



Si juegas con la tabla, pondrás esta cara. Seguro

Con sus fotos austeras y su poco ruido en los últimos meses, *Skate It* era capaz de pasar bastante desapercibido. Por eso llegamos raudos y veloces rodando sobre nuestra tabla para advertirte, seguidor del *skate*: no dejes de probar esta gran adaptación de EA.

Como debe ser en esta consola, la clave de la diversión de *Skate It* es su variado e innovador método de control, con dos configuraciones para jugar a una o dos manos y con la esperada posibilidad de patinar sobre la Balance Board.

El número pasado acertábamos de lleno al augurar que la modalidad de la tabla de equilibrio requeriría un gran proceso de aprendizaje: la sensibilidad y la idea de que todo se ejecute mediante distintas presiones de los pies acerca más que ningún juego hasta la fecha a la experiencia real. Por lo mismo, se hace ciertamente difícil avanzar con soltura y puede llegar a frustrar. Es una forma muy realista y nunca vista, pero sólo para los más pacientes e interesados.

### Queridas manos

Por suerte, si no buscas el realismo extremo (y duro), el Wiimando funciona a las mil maravillas, manteniendo el control natural y accesible. En las primeras horas fuimos capaces de asimilar todos los movimientos para ir combinándolos posteriormente. Que no se requieran mil botones y que el mando represente la tabla consigue que olvidemos de un plumazo los viejos simuladores de Skate ya que no tenemos que buscar en nuestra cabeza qué había que pulsar, sino que, cuando estamos a punto de saltar, improvisamos con la mano.

De forma parecida a *SSX*, la visión de EA sobre el skate en Wii consigue destacar entre todos los juegos. Pese a algunas carencias[1], la cantidad de cosas que hacer y desbloquear mediante unas sensaciones tan directas y divertidas completan una oferta de prueba inexcusable. Hay que reconocer que *Skate It* comienza la verdadera línea de tabla en Wii, asentando unas bases excelentes.






1 Las ciudades son feotas y vacías, y la excusa del terremoto no vale. Además, las cargas estropean los bonitos menús y los turnos del multijugador.




## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | Wii |
| DISTRIBUYE | EA |
| DESARROLLA | BLACK BOX |
| PRECIO | 49,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

### CARACTERÍSTICAS







### VISTAZO GENERAL

**El juego que redefinió el *skate* lo intenta también en Wii aprovechándose de sus sensibles controles.**

### GRÁFICOS 6



La luz cumple y la amplitud y las formas son aceptables. Falta mucha definición y detalle.




### SONIDO 7

Efectos creíbles y una selección musical a la altura de EA, pero extrañamente recortada.

### JUGABILIDAD 8

Su estupendo control lo hace hipnótico. Es muy difícil dejar de jugar con tanto contenido.

### INNOVACIÓN 9

Una demostración de estudio de los mandos y aplicación eficiente y diversa.

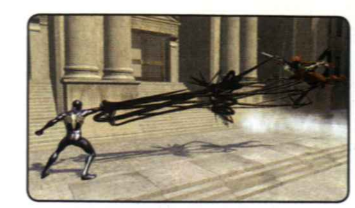
### NG EN RESUMEN

**EA refuerza nuestra confianza en sus productos dedicados a Wii. Otro juego para enseñar a los demás... que no querrán devolverte el Wiimando.**

**80**



Para atacar bastará con pulsar B, pero los especiales requerirán mover el Wiimando.



Al derrotar enemigos ganaremos experiencia para habilidades como ésta.



¡Mira! ¡Es el Duende Rojo! O no... o sí... o qué sé yo...

# SPIDERMAN
## EL REINO DE LAS SOMBRAS

### ¡Es la hora de los simbiontes!

No lo vamos a negar: tenemos un problema. Desde nuestra más tierna infancia, hemos sentido una fascinación secreta[1] hacia los simbiontes. Unos entes que parecen petróleo y que se pegan al cuerpo humano, dotándole de poderes extraños y sobrehumanos. De hecho, como el primer simbionte se pegó a Spiderman, cuando Peter Parker lo rechazó, éste se llevó esas habilidades a su nuevo huésped, y por eso Veneno también tenía poderes de araña[2].

Sí, esta pequeña lección de historia absurda es importante, ya que el título que nos ocupa nos presenta una invasión de simbiontes en la Tierra. Infinidad de pequeños parásitos pegajosos que van adhiriéndose a todo ser vivo sobre la faz del planeta, dotándoles de poderes similares a los del trepamuros. ¿Acaso no es un sueño hecho realidad?

### Todo poder...

En la piel de nuestro querido amigo y vecino Spiderman, nuestro deber será, obviamente, detener esa gran amenaza; eso sí, contaremos con la ayuda de otros grandes héroes del universo Marvel como el siempre afable Lobezno[3]. Hay un detalle esencial que se repite en esta nueva entrega: volveremos a tener que recorrer la ciudad limpiándola de criminales de la peor calaña, una y otra vez. A veces da la impresión de que la invasión de simbiontes es menos importante que una simple guerra de bandas. Y tampoco es que sea un placer pasearse por una ciudad tan gris y vacía como la que nos ofrece el juego, cumpliendo misiones ridículas mientras sabemos que hay un gran caos latente.



Luke Cage será nuestro tutor y nos enseñará nuestras habilidades. Ya, claro...



Los movimientos especiales de Spidey requieren una precisión absurda.



¡Oh cielos! ¡Es la Gata Negra! Ahora el juego está completo: robots, tortas y te...




No faltarán héroes y villanos que aparecen por ahí "a ver qué se cuece".

### Arañita atrapada

No por ello vamos a menospreciar un gran argumento, sin duda el punto fuerte del juego, a lo largo del cual deberemos enfrentarnos a duras decisiones morales; la principal, sin duda, será la más difícil: ¿ser un Spiderman bueno con el aburrido traje habitual, o recorrer el camino del mal con el precioso traje de color negro simbionte? De verdad, qué dura es la vida de un héroe.

Una pena que el desarrollo del título y su algo caótica jugabilidad (la de veces que nos hemos liado a la hora de cambiar de traje y fijar objetivo, ya que ambos responden a un movimiento parecido del nunchaco) impidan disfrutar al máximo de esa gran narrativa que tantas sorpresas oculta.




1 Bueno, lo que se dice secreta... el que escribe no habla de otra cosa. 2 El hijo de Veneno, Matanza, mezclaba esas habilidades con otras del simbionte; al igual que el hijo de éste, Toxina, quien... Vale, ya lo dejamos. 3 ¿Habéis visto el tráiler? ¡Sí! ¡Lobezno con simbionte!




## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | Wii |
| DISTRIBUYE | ACTIVISION |
| ESTUDIO | TREYARCH |
| PRECIO | 59,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

### CARACTERÍSTICAS










### VISTAZO GENERAL

**¡Simbiontes por todos lados! Una gran aventura de Spiderman con muchos invitados de renombre.**

### GRÁFICOS 6

No es la ciudad más bonita que hayamos visto. Personajes en ocasiones algo pequeños.




### SONIDO 6

Nada llamativo, pero tampoco desastroso. El doblaje es curioso, aunque algo raro.

### JUGABILIDAD 6

Subir de nivel recogiendo cosas es absurdo. Demasiados movimientos para Wiimando.

### INNOVACIÓN 4

Repite esquema de otros juegos de Spiderman, con movimientos de Wiimando previsibles.

### EN RESUMEN

**El nuevo *Spiderman* cuenta con un argumento que marca. No obstante, requiere paciencia para sobrevivir a sus misiones repetitivas y a un control mejorable.**



# ¡¡GANA EL JUEGO 101 IN 1

PARA NINTENDO DS



















Mándanos el cupón con tus datos y entrarás automáticamente en el sorteo de uno de los 5 juegos que sorteamos

## CÓMO PARTICIPAR

**Para participar en este sorteo sólo tienes que enviar este cupón con tus datos personales a la siguiente dirección:** Revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. El resultado del concurso será publicado en el **número 17 de NGAMER.**

Nombre:

Apellidos:

Tel.:

Dirección: C.P.:

Población:

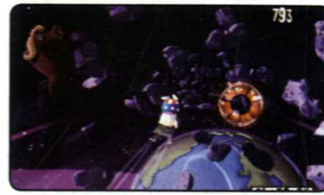
Provincia:

Edad: E-mail:

GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A. le informa que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid.



Versión mucho más abstracta y divertida de *Family Ski*, sin duda.



Los puñeteros son pesados, pero a carismáticos no los gana nadie.



¿Puede ser un homenaje a *Super Mario Galaxy*? Nah...ellos juegan en otra liga.

# RAYMAN
# RAVING RABBIDS TV PARTY

## Antes de que la marca vaya de culo, úsalo tú

Este nuevo estandarte multijugador de Wii es capaz de convencer al más seriote con algunas de las sesiones para cuatro más extravagantes que se recuerdan.

Los principios de la franquicia no se han modificado: divertir, mediante la sencillez y la accesibilidad y sonsacar una sonrisa.

Una de las novedades más interesantes y que atraerá a una mayor cantidad de jugadores es la implementación de la Wii Balance Board, que se amolda como un guante a la filosofía de los Rabbids. Razón convincente como para desempolvarla (lo siento *Family Ski*, tú no cuentas), es el juego idóneo para justificar movimientos espasmódicos frente a la pantalla.



Cualquier parecido con la relidad es mínimo. ¿Qué harán el año que viene?

### Entabla estupidez

No obstante, todos los minijuegos de la Balance Board (la mitad de los 48 incluidos) pueden disfrutarse mediante los controles clásicos de mano, claro que no resulta lo mismo. Hay que tener en cuenta el diferente prisma con el que podemos atacar el juego según las posibilidades de disfrute, ya que la experiencia monojugador es radicalmente distinta a disfrutar de la idiosincrasia de los conejos con otros tres amigos.

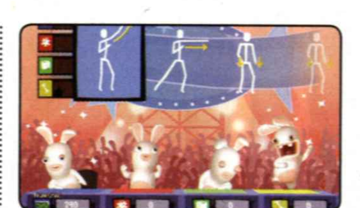
Curiosamente, una de las debilidades del primer *Rabbids* (necesitar cuatro mandos) es aquí una bendición, ya que con sólo una tabla conseguiremos esa nota de color tan interesante. Es paradójico que nos divirtamos más viendo a un amigo hacer el ridículo sobre una balanza de plástico que jugando.

Tres enloquecidas carreras son lo más genuino de esta nueva entrega, aunque la respuesta del Wiimando no convence con algunos errores de detección preocupantes. No obstante, nos parecen pocas novedades, pese a que Ubisoft se esfuerza en tener presente en la carátula que el juego incluye 48 minijuegos, aunque muchos de ellos, cómo no, repiten fórmula (incluyendo los basados en la irritante agitación).

Otras disciplinas que han vuelto son las del baile, de sencilla ejecución en los primeros intentos y dificultad exasperante para los menos pródigos con el ritmo.

Puede sonar muy complaciente el beneplácito de *RRR: TV Party*, por hacernos sonreir en comunidad. Máxime cuando es la tercera entrega (en menos de tres años...) de una franquicia que parece acertar, pero nunca ha llegado a despegar. ¿Son razones suficientes como para apoyarlo? Rotundamente, sí. Es una lástima que Ubisoft no de su brazo a torcer y nos brinde por fin un *Rabbids* definitivo (tal vez en la sexta o séptima entrega), aunque la diversión en compañía y el inteligente uso de la Wii Balance Board justifican este capítulo. Por los pelos.



Los concursos de TV, una de las novedades de esta edición.



Puede que no sea el pressing catch más salvaje, pero sí el más disparatado.



Es... en efecto. Lo último que imaginabas sobre la Wii Balance Board.

## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | WII |
| DISTRIBUYE | UBISOFT |
| ESTUDIO | UBISOFT PARÍS |
| PRECIO | 59,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

### CARACTERÍSTICAS








### VISTAZO GENERAL

**La entrega más variada y divertida. Los objetivos de las dos entregas anteriores, ampliados y pulidos.**

### GRÁFICOS 8

Minijuegos comprensibles, con el carisma de los conejos y unos modelados sólidos.




### SONIDO 7

Gritos, voces de hélio y una locura indomable dominará tu salón. Avisad a los vecinos.

### JUGABILIDAD 8

Estúpidamente divertido, cada minijuego es más retante que el anterior. Compañía obligatoria.

### INNOVACIÓN 7

Utilizando la Wii Balance Board +6, con los controles tradicionales +2, la cara de Rayman...

### NG EN RESUMEN

**A secas, el mejor título de la franquicia y uno de los recopilatorios de minijuegos más brillantes en Wii. Humor asegurado.**

**80**




En la pantalla superior tendremos un mapa. Os salvará la vida.



Advertencia: En este texto se dice muchas veces la palabra "Pokémon".



Para capturar nuevos Pokémon hay que dibujar círculos a su alrededor.






La barra que aparece debajo de Squirtle indica lo que nos falta para capturarlo.

También podremos montar sobre nuestros Pokémon para desplazarnos.





En la imagen podéis ver un congreso del orgullo Pokémon...En una cueva.

# POKÉMON
## SOMBRAS DE ALMIA

**Supéralo. Los Pokémon jamás desaparecerán de tu vida**

Vuelven los Pokémon... Otra vez. La segunda entrega de la saga *Ranger* se presenta como una lógica y cuidada continuación que mejora el RPG original en muchos aspectos. Desarrollado por The Pokémon Company, volvemos a sumergirnos en el mundo de estas carismáticas criaturas, pero no de forma libre como lo podíamos hacer en los primeros juegos, sino de una manera más lineal.
Es decir, las misiones se suceden, una detrás de otra, según las vayamos superando.

### El tutorial infernal

Misteriosamente se ha incluido un tutorial demasiado largo y aburrido –no es broma, dura unos 30 minutos– que además resulta bastante ridículo teniendo en cuenta que el sistema de juego es parecido al de el primer *Ranger* y al de los *Pokémon* anteriores. Los tediosos diálogos iniciales consiguen que nos entren ganas de apagar la consola. Pero aguantad porque, de verdad, merece la pena.

### Vuelta atrás

Nos esperan 17 trepidantes misiones principales y otras 60 secundarias que servirán para capturar más Pokémon. El sistema de captura se desempeña ahora dibujando círculos con el stylus sobre el Pokémon que queramos atrapar. Los bichejos intentarán defenderse lanzando ataques que borrarán parte de nuestro círculo, pero si conseguimos desgastarles lo suficiente, serán nuestros para siempre. Por lo demás todo es ciertamente parecido al anterior *Ranger*, e incluso a los primeros juegos lanzados para Game Boy –sí, también empezamos los combates entrando en contacto con otros entrenadores[1] o pokémon–. Vamos acompañados en todo momento, ya sea con otro personaje o varios pokémon. Según el tipo que llevemos, nos vemos beneficiados en distintos aspectos: Pichu recarga nuestro instrumento de captura, Bidoof rompe cajas, Torquic desbloquea caminos, etc.

A nivel visual también ha mejorado: Cuenta con gráficos más coloristas, sprites relucientes con animaciones de mejor calidad y unos escenarios ricos en detalle y variedad. Sin embargo, el sonido empieza a quedarse algo desfasado y lo de recuperar melodías de títulos anteriores es demasiado redundante. Eso sí, la narrativa ha mejorado con respecto al primer *Ranger*. En definitiva, más de diez horas de juego que los fans de la saga sabrán disfrutar.

MARIO

1 ¿Te crees el mejor entrenador Pokémon de la historia? ¿Te has hecho ya con todos? Pues demuéstralo en el modo Arena y enfréntate a otros jugadores vía Wi Fi.



## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | DS |
| DISTRIBUYE | NINTENDO |
| ESTUDIO | POKEMON COMPANY |
| PRECIO | 39,95 € |
| LANZAMIENTO | YA A LA VENTA |

### CARACTERÍSTICAS






### VISTAZO GENERAL

**Segunda parte de la saga *Ranger*. Una aventura que mejora sensiblemente la anterior de forma lineal.**

### GRÁFICOS 8

Más matizados y detallados. La paleta de colores y los escenarios mejoran su calidad.




### SONIDO 6

El punto negativo del juego. No nos ha convencido demasiado eso de usar melodías antiguas.

### JUGABILIDAD 8

Se controla a la perfección. El nuevo sistema de captura de Pokémon funciona bien.

### INNOVACIÓN 7

No innova demasiado pero incorpora suficientes novedades.

### NG EN RESUMEN

***Pokemon Ranger: Sombras del Almia* mejora el Pokémon original y termina por resultar un título divertido y largo, a pesar de su aburrido e innecesario tutorial.**

**80**




Los duelos serán una de las características más divertidas del juego. ¿Qué hay mejor que cortarle las cuerdas de la guitarra a nuestro rival? Sí, comprar vestiditos nuevos.




Encadenar notas nos dará más puntos y, con ellos, más dinero para los vestiditos.

# GUITAR HERO

## El público pide un bis. ¿Te atreves a tentar tu suerte?

Digan lo que digan, no tocamos tan mal. Es decir, cuando vamos en el autobús, la gente nos critica porque no damos ni una nota en *On Tour*, y dicen que destrozamos los grandes temas que componen el juego. Nada más lejos de la realidad: simplemente, les damos nuestro propio toque personal.

Sin darnos tiempo siquiera a dominar los temas del original, ya tenemos la segunda entrega de *Guitar Hero* en nuestras DS. Sí, sí, sabemos que han pasado apenas unos meses y que a vosotros también os han pillado a medio camino hacia el estrellato, pero qué se le va a hacer. Los chicos de Vicarious Visions tienen ganas de trabajar, o más bien, sienten tanta pasión por lo que hacen, que le dedican todo el día[1].

### Rock and bis

Básicamente, es un bis del primer *On Tour*. Digamos que se trata, más bien, una expansión[2]. Partimos del mismo apartado técnico general y añadimos a la mezcla un buen puñado de nuevos temas, siguiendo un hilo conductor muy particular: como si de un *Regreso al Futuro* se tratase, iremos recorriendo grandes canciones de distintas décadas musicales, desde lo más moderno hasta los años 70.

Así es, amigos, si aquella señora del autobús ya os miraba mal con vuestros pantalones vaqueros deshilachados, a ver qué cara se le queda cuando os vea vestidos con pantalones campana y una flor en el pelo, cual hippies. Pero merecerá la pena, ya que la lista de canciones es de lo más atractiva: desde Queen hasta The Darkness, pasando por Tokio Hotel, Lenny Kravitz, R.E.M., Bon Jovi, Oasis, Guano Apes, Red Hot Chili Peppers, Linking Park, Foo Fighters... y el tema estrella de esta tarjeta, *Estrella Polar* de Pereza. Que no se diga que no estamos como en familia...

Obviamente, muchos pensarán "Pero si todavía me acabo de comprar *On Tour*, ¿y tengo que pagar por otro?". No necesariamente. Bastará con engañar a alguien para que lo haga, ya que podemos compartir las canciones entre los dos *Guitar Hero*, con toda la facilidad que la conexión inalámbrica de nuestras DS nos permita. Así, quien se compre *On Tour* podrá disfrutar de *Decades* y




viceversa, sin necesidad de tener ambos. Así pues, mismo sistema, más canciones. Nos gusta.




Sí, vestiditos. Para cambiar nuestro aspecto en los conciertos y triunfar más.




El poder estrella nos da más puntos, sin tener en cuenta el vestidito que llevemos.




Lo malo de los vestiditos es que no se reflejan en el dibujo del personaje.

1 Si ellos se pasan el día tocando, es trabajar. Si lo hacemos nosotros, es vaguear. ¡Vivan los dobles raseros! 2 ¡Hala, mirad qué palabrejas más majas sabemos!

## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | DS |
| DISTRIBUYE | ACTIVISION |
| ESTUDIO | VICARIOUS VISIONS |
| PRECIO | 39,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

### CARACTERÍSTICAS







### VISTAZO GENERAL

**Un escenario. Mucho público. Una guitarra o bajo. Canciones de varias décadas distintas. Diversión portátil.**

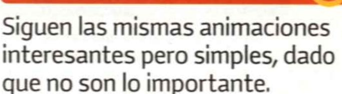
### GRÁFICOS 7

Siguen las mismas animaciones interesantes pero simples, dado que no son lo importante.





### SONIDO 9



Excelente. Posiblemente, una de las listas más atractivas de todos los *Guitar Hero*.

### JUGABILIDAD 8

Toca, toca y vuelve a tocar. Responde muy bien la pantalla, pero las muñecas se resienten.

### INNOVACIÓN 7

Innovador no es. El mismo juego, con otras canciones. Pero bueno, sigue teniendo su punto.

### NG EN RESUMEN

**Si os gusta la música, y dar la nota en el autobús, este juego es imprescindible. Muñecas de acero para disfrutar de una gran selección musical.**



**80**





De acuerdo, no explota la Wii, pero al menos no es Target Terrror, ¿no?



Los fans de FF se verán abrumados por la cantidad de secretos y cameos.



La exploración se ha reducido en detrimento de la acción: los simples combates hacen perder el interés.

# FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO´S DUNGEON

## Rol "cute" con nombre prestigioso

Uno de los pocos iconos continuistas dentro de los inconexos capítulos de *Final Fantasy* es este curioso animal, unas veces más rudo y estilizado y otras más "cute" (como en el título que nos compete), pero de inestimable carisma en cualquiera de sus versiones.

Se trata del enésimo spin-off de la franquicia, por primera vez en Wii con pinceladas leves de la subsaga Tactis en lo jugable y muchas referencias a la entrega original para NDS, Chocobo´s Tales.

Realmente se trata de un guiño continúo a los fans de la franquicia, ya que serán estos los únicos que sabrán apreciar todo el encanto de Chocobo´s Dungeon. Acompañaremos a un personaje también asiduo, Cid, por diferentes mazmorras y ciudades donde practicaremos una versión de rol menuda. Deambularemos por las cuevas y mazmorras de Lostime de forma lineal. A su vez estas se generarán de forma completamente aleatoria, por lo que habrá que ser cautos y explorarlas ojo avizor.

El sistema de combate por turnos mantiene el esquema por tablero de la saga Tactics, aunque resulte una versión miniaturizada. El verdadero valor de este Chocobo´s Dungeon es reconocer todas las múltiples referencias y guiños a la franquicia FF, ya que el combate en sí mismo no resulta precisamente excitante.

El apartado audiovisual del juego es fascinante, cuidados entornos, con texturas muy detalladas, efectos de magia espectaculares y opción de 16:9 y escaneado progresivo. Por otra parte, la banda sonora está cargada de remasterizaciones de melodías de la saga numerada, de nuevo, para regocijo de los fans.

### El tiempo es oro

Ahora bien, por mucho que nos enamore el título, su corta duración para ser un RPG hará que los fans más hardcore del género lo obvien mientras que los jugadores menos asociados a la franquicia *Final Fantasy* seguramente se sientan perdidos en un mar de guiños y cameos estériles. Su descalibrada dificultad junto a un diseño de mazmorras pobre, no ayudan a replantearse su compra si estás muy curtido en RPGs.

Una producción cuidada, especialmente en lo técnico, pero que echa en falta algo más de profundidad y seriedad, por muy enternecedor que nos parezca el Chocobo.






Es difícil no adorarlo, pero hay que tener en cuenta sus errores: primero llegar en inglés es imperdonable y segundo, a ver cuándo nos toca un FF "de verdad".



## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | WII |
| DISTRIBUYE | PROEIN |
| ESTUDIO | SQUARE |
| PRECIO | 39 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

### CARACTERÍSTICAS







### VISTAZO GENERAL

**Un encantador chocobo protagoniza un RPG ligero con una licencia de renombre en la que apoyarse.**

### GRÁFICOS 8

Vistosos aunque sin resultar espectaculares, eso sí, por encima de la media.






### SONIDO 8

BSO cuidada, cargada de referencias a los fans de la franquicia.

### JUGABILIDAD 6

Mezcla de FFTactics, un FF tradicional y Roguelike. Funciona sin sorpresas.

### INNOVACIÓN 6

Ah... ¿que utiliza características de Wii? Vaya. Un RPG al uso de corte infantil.

### NG EN RESUMEN

**No tiene mayor pretensión que contentar al fan o iniciar al género a un neófito, pero podrían haber cuidado más el diseño de niveles o al menos, subtitularlo al castellano.**



70




Unos juegos te hacen pegar botes sin parar y en otros debes correr. El tercer tipo de juegos pone a prueba tus reflejos.

# FAMILY TRAINER

## Tu entrenador personal para correr y saltar

**F**amily Trainer es un juego al que le pasa como a la tónica, que en los primeros momentos puede hacerte torcer el gesto, pero si le concedes un par de oportunidades más te descubrirá ciertos aspectos que harán que te apetezca de vez en cuando echar un trago.

### Salta y corre

*Family Trainer* es lo que parece, un juego familiar que se propone lograr que te muevas (tú y todos), y no intenta ocultarlo bajo una historia complicada: son retos en lo que tienes que superar una marca. Inicialmente puedes sentir que se queda corto cuando compruebas que sólo consta de 15 pruebas, y que parte de ellas son parecidas, muy parecidas, y otras pecan de falta de originalidad.[1]

El modo aventura no es tal, consiste en "intermedios" en los que se agrupan las pruebas en grupo de tres o de cuatro y debes superarlas todas para desbloquear nuevos retos o dificultades. En realidad, tampoco exigen demasiado, y simplemente hacen que saltes o corras, aunque alguno te pide un poco más y debes jugarlo sentado o agachado pulsando en la alfombra con la mano.



El juego da un aire más de dibujo animado a los Mii que tienes en la consola.

### Mejor en compañía

Como era de esperar, el juego ofrece las mejores experiencias en el multijugador, tanto cuando se trata de competir con otra persona como en el juego cooperativo.

Una segunda ronda en todos los juegos demostrará que pueden ser divertidos y algunos incluso lograr que realmente te piques con tu contrincante (dado que es más atractivo el modo uno contra uno que el cooperativo) pese a que algunas pruebas sean iguales.



No me digas que no te apetece ver a tu madre saltar para esquivar los troncos.

Pese a esa sensación de repetitivo , *Family Trainer* constituye una opción para las reuniones familiares, para que pases un rato entretenido con tu primo o tu hermano pequeños o para ir metiendo a tus padres en el mundo de los videojuegos (sí, eso que ya no es una utopía). Tampoco temas, no se pondrán a jugar de forma compulsiva. Aunque quisieran, no podrían aguantar mucho rato el ritmo de tanto trote.






1 Como "Duro con el topo", en el que golpeas topos que salen de agujeros. A ver cuándo alguien se fija en un juego más nuestro como *Cocodrilo Sacamuelas*.




## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | Wii |
| DISTRIBUYE | ATARI |
| ESTUDIO | NAMCO BANDAI |
| PRECIO | 69,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

### CARACTERÍSTICAS









### VISTAZO GENERAL

**Es un juego sincero; pretende entrenarte y lo conseguirá si le otorgas atención varios días a la semana.**

### GRÁFICOS 6

Sin ser nada espectacular, el aspecto de dibujo animado que da a los Mii tiene su gracia.




### SONIDO 6

Hay algunas canciones enervantes, pero en general logran dar ritmo al juego.

### JUGABILIDAD 7

Los juegos tienen poca variedad, pero aprovechan las opciones de la alfombra.

### INNOVACIÓN 5

Ofrece propuestas interesantes en un par de juegos, pero tampoco descubre la penicilina.

### NG EN RESUMEN

**Es una buena opción para pasar un rato divertido con la familia, o incluso puede solucionarte una fría y lluviosa tarde de sábado. Y, de paso, hace que te muevas.**



# ¡¡SORTEAMOS 5!!

# SYBERIA

PARA NINTENDO DS

¡Capitán! ¡Capitán Malatesta, comandante en jefe del puesto fronterizo de Barrockstadt! ¿Qué puedo hacer por usted, señora?

Kate

Misión

Mi empresa ha debido reservar una habitación a nombre de Walker... El bufete Marson y Lormont... Kate Walker

## PLANETA DeAGOSTINI

## Y




## TE LO REGALAN




Mándanos el cupón con tus datos y entrarás automáticamente en el sorteo de uno de los 5 juegos que sorteamos

## CÓMO PARTICIPAR

**Para participar en este sorteo sólo tienes que enviar este cupón con tus datos personales a la siguiente dirección:** Revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. El resultado del concurso será publicado en el **número 17 de NGAMER.**

Nombre:

Apellidos:

Tel.:

Dirección: C.P.:

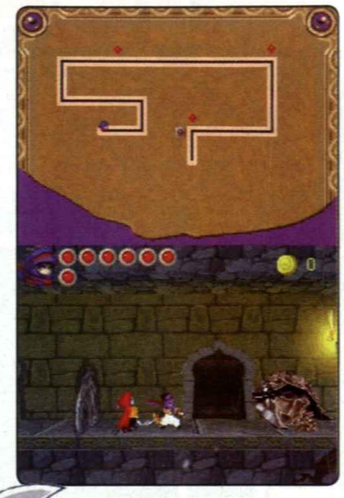
Población:

Provincia:

Edad: E-mail:

GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A. le informa que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid.


Cuando llega la hora de enfrentarse a un salto ajustado, se acabó lo que se daba.


Lo de arriba indica la distancia que nos falta para llegar al final del nivel.


Algunos enemigos recuerdan a los de *Zelda*. No tanto su inteligencia artificial.


Tengo que llegar al checkpoint, tengo que llegar al checkpoint. Vamos...

# PRINCE OF PERSIA

Prince of Persia se vuelve enano y cabezón

## Las adaptaciones nunca fueron buenas

Hay qe reconocer el esfuerzo que Ubisoft ha realizado al querer hacer algo distinto con *PoP: El Rey destronado*. No es una simple adaptación, de esas en las que se incluyen imágenes pixeladas de las intros de la versión PC, pero tampoco estamos muy seguros de que este camino sea el correcto. Para diferenciarlo de las versiones para consolas de sobremesa, se ha tomado la decisión de darles un aspecto más infantil a los gráficos y, peor aún, al propio personaje[1]. Desde aquí lanzamos una pregunta a los ilustradores del juego: ¿En serio creéis que esos diseños molan? A nosotros nos han parecido horribles, sobre todo si los comparamos con cualquiera de los artworks de la versión para ordenadores o consolas de sobremesa. Aun así, a pesar de sus poco inspirados diseños, es cierto que el motor gráfico es sólido y estable, muy ameno a la hora de representar un mundo de plataformas en tres dimensiones pero con desarrollo 2D.


He aquí la prueba del delito artístico. Parece un dibujo hecho por un fan cabreado.

### Sin botones

La aventura se estructura de igual modo que el *New Super Mario Bros*, hay que superar una serie de fases –con minimapa incluido– para enfrentarnos al jefe final de cada zona. Al igual que el *Mario*, *PoP* es un juego de plataformas, pero en esta ocasión se ha tratado de aprovechar, todo lo posible, las capacidades técnicas de la DS. Esto significa que todas las acciones las ejecutaremos con el stylus de una manera sencilla e intuitiva. Pero, extrañamente, se echa en falta un control con la cruceta y los botones. Esto se debe a que hay ciertos movimientos que no son cómodos de realizar, como por ejemplo: saltar de una plataforma a otra o luchar contra varios enemigos. En el caso de los saltos, tenemos que tocar con el stylus la plataforma a la que queramos llegar. Un método que finalmente interrumpe la acción y además es poco preciso, sobre todo cuando las clásicas cuchillas mortíferas están cerca. Sinceramente, hubiese estado mejor lanzar un *Prince of Persia* que emulase los orígenes reales de la saga, en 2D.



1 En serio, los diseños de *PoP: El Rey destronado* son muy extraños. Cuerpos estilizados, cabezas gigantes y caras euromanga. ¿Eeeeeeh? Locura.




## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | DS |
| DISTRIBUYE | UBISOFT |
| ESTUDIO | UBISOFT |
| PRECIO | 39,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

### CARACTERÍSTICAS






### VISTAZO GENERAL

**Un plataformas muy sencillito con el mítico Príncipe de Persia –versión enana– como protagonista.**

### GRÁFICOS 7

El motor 3D funciona bien, pero las ilustraciones y esos diseños modernizados... mal.




### SONIDO 5

De lo peor. Pequeñas secuencias de unos 30 segundos repetidas en bucle hasta la saciedad.

### JUGABILIDAD 7

Irregular. Hubiese estado mejor con una opción para jugar con la cruceta y los botones.

### INNOVACIÓN 6

Ninguna en absoluto. Un perfecto ejemplo de adaptación hecha a toda prisa.

### NG EN RESUMEN

**No nos convence. El motor gráfico va bien, pero el diseño de niveles y personajes lo hacen demasiado monótono. Queremos un *PoP* "old school" para la DS...¡ya!**







Deberíamos hablar del cooperativo en algún momento... "Hay modo cooperativo". ¡Listo!

# AVATAR: THE LEGEND OF AANG INTO THE INFERNO

## Mirando al futuro con optimismo



| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | Wii |
| DISTRIBUYE | THQ |
| ESTUDIO | STUDIO AUSTRALIA |
| PRECIO | 39,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

El año pasado salió al mercado *Avatar: The Burning Earth*, y nos pareció un desperdicio de disco. Así que cuando nos llegó esta entrega (el tercer juego de *Avatar* para Wii en otros tantos años), nos invadió una cierta preocupación.

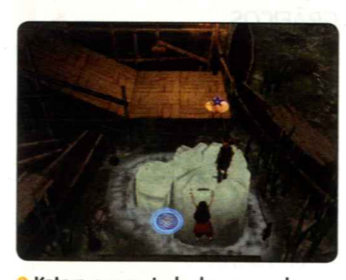
Pero, sorprendentemente, este juego es bastante bueno, por mucho que nos cueste asimilarlo. La razón principal de semejante cambio es el nuevo sistema de control optimizado para Wii, que permite a Aang manipular los elementos haciendo uso del puntero. Se puede utilizar el agua y moverla en tres dimensiones por el entorno, en donde tendrá la fuerza suficiente como para tirar abajo puertas, deshacernos de la hierba o, simplemente, solucionar sencillos puzles físicos. Del mismo modo, se puede invocar el aire dibujando un círculo en la pantalla, hacer subir o bajar el terreno con sólo apuntar al punto en cuestión y hacer un movimiento con el Wiimando.

### En forma

En ocasiones, el sistema de combate es demasiado ambicioso y nos exige en exceso (el tener que jugar a *Avatar* de una forma ortodoxa, entre tantas funciones para el Wiimando, es algo excesivamente complejo y chocante), pero, bueno, al menos supone un reto, ¿no? Vale, no es



perfecto, pero cumple con creces su papel como entretenimiento ligero para un sábado por la mañana.



Katara, que controla el agua, puede congelar agua e incluso a los enemigos.

### VEREDICTO

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 6 |
| SONIDO | 5 |
| JUGABILIDAD | 6 |
| INNOVACIÓN | 7 |



**EN RESUMEN**

**Sufre de algunos problemas de cámara y es muy corto, pero la interacción física con el mundo satisfará a los aficionados.**

**65**

# TAK AND THE GUARDIANS OF GROSS

## Conoce el interior del enemigo...



| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | Wii |
| DISTRIBUYE | THQ |
| ESTUDIO | BLITZ GAMES |
| PRECIO | 29,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |



Los desarrolladores han pasado ampliamente del control con el Wiimando; aquí no habrá que hacer equilibrios.



Si pulsamos Z en el momento correcto, eliminaremos a los enemigos de un golpe.

Este cuarto título protagonizado por Tak tiene como fuente de inspiración *Shadow of the Colossus* para PS2. En esta ocasión, el pobre indígena con taparrabos ha liberado en el mundo, sin querer, a cuatro gigantescas monstruosidades, y su deber será detenerlas antes de que acaben con el planeta. Como se trata de un niño de 14 años armado con un pequeño bastón y un poco de maquillaje púrpura, pues parece que la tarea será bastante compleja; pero resulta que las entrañas de cada uno de estos monstruos son niveles de plataformas 3D, que resultan ser la especialidad de nuestro valiente y joven protagonista.

### Antibiótico

Una vez te has subido a bordo de estos bichos, la cámara se mueve al ritmo de los pasos de la criatura, lo cual dificulta todavía más nuestros saltos. Afortunadamente, Tak es un hombre de recursos, y es capaz de realizar diversos tipos de saltos, abriéndose camino por los escenarios de un modo que sólo parecía posible siendo fontanero[1], así que no será difícil llegar hasta la cabeza de la criatura. Una vez allí, acabaremos con el monstruo (lo cual suele suponer llevar a cabo innombrables actos de violencia contra sus ojos) y, una vez eliminado, a por el siguiente.

Todo esto es muy divertido, pero también muy fácil. Tan sólo tiene dos fallos importantes a destacar:



un sistema de combate ridículo y un amor obsesivo hacia las zonas de combate también ridículo.

### VEREDICTO

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 7 |
| SONIDO | 7 |
| JUGABILIDAD | 6 |
| INNOVACIÓN | 6 |

**EN RESUMEN**

**Éste es el camino a seguir para que los niños disfruten, con muchos elementos para satisfacer a los veteranos.**

**71**

1 Por ahí lo llaman 'parkour'. No es tan impactante como llamar a Tak el próximo Robert de Niro".

# THE LAST KING OF AFRICA

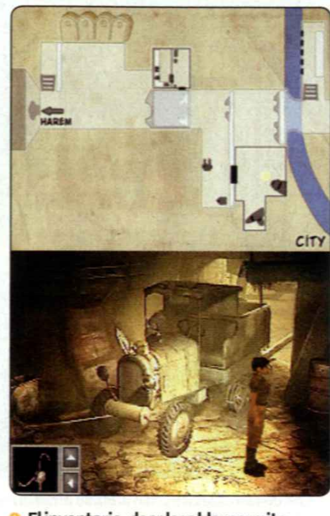
## ¡Bailarr, bailarrrr! (no tanto...)



PLATAFORMA DS
DISTRIBUYE FOCUS HOME / DIGITAL BROS
DESARROLLA WHITE BIRDS
PRECIO 39,95 €
LANZAMIENTO YA DISPONIBLE



Ann tiene amnesia. Nosotros preferimos olvidar algunas secciones.



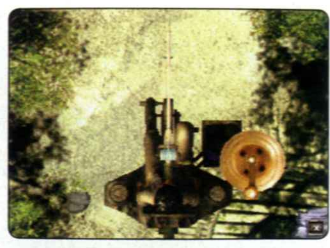
El inventario, desplegable, permite arrastrar objetos al escenario.

Si lo que se pretendía con este juego era devolver al que lo cate al duro y añejo ambiente de las viejas aventuras gráficas, sin duda se ha conseguido. Pero con resultados algo contradictorios.

### Comenzó en África

*The Last King of Africa* es una point&click de las de toda la vida, con sus eternos paseos toqueteando todo el escenario para encontrar algún objeto en apariencia inservible pero que dará acceso al siguiente tramo. El problema principal es que de los primeros años de este género se han importado elementos como un arcaico sistema de juego y movimiento: es muy torpe, muchas imágenes desorientan[1] y cantidad de aspectos, como los personajes, la interfaz, el sonido o hasta los menús, no parecen de un proyecto de este año 2008.

Finalmente, una localización al castellano bastante irregular (de nuevo, a estas alturas) y, en general, un valor de producción por debajo de la media, evitan disfrutar convenientemente de una buena historia, de algunos puzles resueltos con ideas interesantes o del uso puntual de todas las características de DS.


A veces habrá que ponerle imaginación.


DAVID

No es malo, pero vive en otra época de las aventuras gráficas. Sólo para nostálgicos empedernidos.

## VEREDICTO

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 5 |
| SONIDO | 4 |
| JUGABILIDAD | 6 |
| INNOVACIÓN | 6 |



**EN RESUMEN**

**Este género se adapta y evoluciona en DS, y estamos encantados. Pero a *África* se le pasa un poco lo de la evolución.**

**60**

# COLOUR CROSS

## Algunos cuadrados los marca bien



PLATAFORMA DS
DISTRIBUYE RISING STAR
DESARROLLA LITTLE WORLDS
PRECIO 29,95 €
LANZAMIENTO YA DISPONIBLE

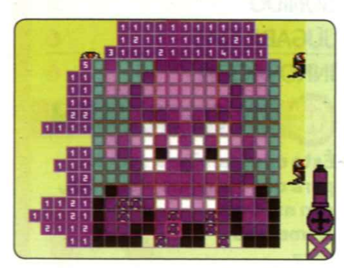
Gracias al amable equipo del centro de adicción, podemos pasar por fin largos períodos sin jugar a *Picross DS*. Pero como un chispado que rezuma vino delante de las narices de un alcohólico reformado, Rising Star nos envió *Color Cross*, para terminar con nuestro período de abstinencia rellenacuadraditos.

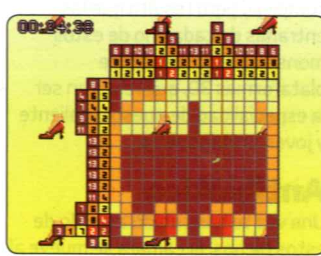
En pocas palabras, esto es "*Picross* con colores por números". Vas sacando casilleros de tamaño y complejidad creciente mientras se revelan imágenes de bloques, deduciendo dónde debería ir cada color. El enfoque multicolor facilita las cosas tras los puzles monocromo de *Picross DS*, porque puede ser más fácil averiguar dónde van los bloques si te falla la lógica.

Por otro lado, se pueden confundir sombras similares o el gris con el verde y cosas así –más si juegas en una de las viejas DS Oscuro-visión™–, llevando a errores.

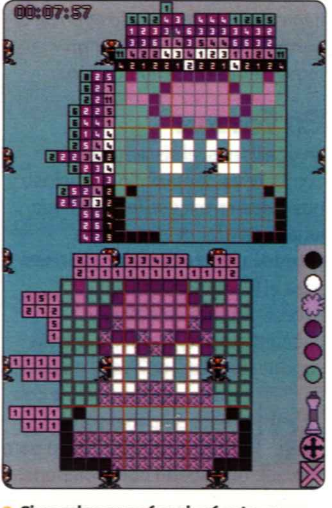
Aparte, el factor adicción está ahí. Pero *Color Cross* no es un monstruo devoratiempo como algunos puzles. Sólo hay 150 casilleros (la mitad que en *Picross DS*) y no se pueden crear puzles propios o descargar más. El único incentivo, una vez está todo sacado, es batir tus tiempos. Desgraciadamente para *Color Cross*, *Picross DS* es más viejo y más sabio. Bueno, no más sabio, mejor. Pero "más viejo y mejor" no es un refrán, ¿no?

CHARLOTTE

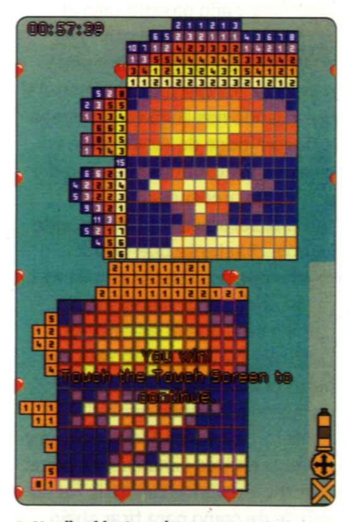

¡Sorpresa! Es un alien. O algo.



Bonitos zapatos, horrorosos pies.



Si no sabes en qué acabará esto, no mires abajo a la izquierda...



Nos llevó lustros dar con que esto era un atardecer. Pensamos en una champi-nube

## VEREDICTO

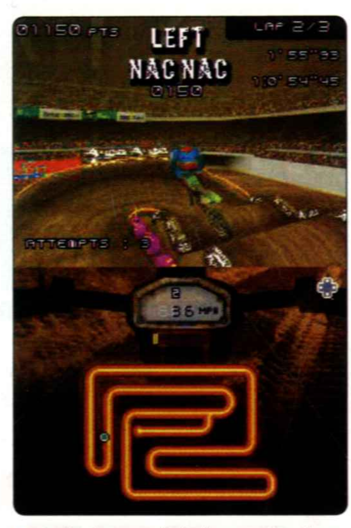
| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 4 |
| SONIDO | 6 |
| JUGABILIDAD | 7 |
| INNOVACIÓN | 3 |

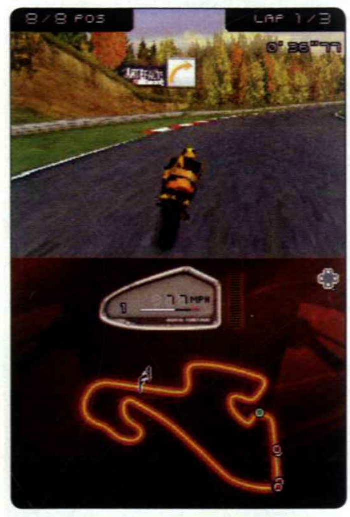
**EN RESUMEN**

**Un juego decente que introduce algo de variedad en la fórmula, pero no se acerca al alcance y la extensión de *Picross DS*.**

**70**

1 Con Select se marcan los puntos clave. También podrían haberlo usado para saber por dónde salimos en cada plano...



Los fondos son, sin duda, muy atractivos, con mucho detalle y buenos efectos de luz.

# MOTO RACER

## Acelera un poco más...

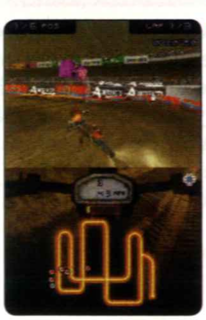


| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | DS |
| DISTRIBUYE | NOBILIS |
| ESTUDIO | ARTEFACTS |
| PRECIO | 39,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |



Esta es una de esas ocasiones en las que nos gusta que nos sorprendan. *Moto Racer* ha llegado sin hacer mucho ruido a nuestra redacción, pero se ha convertido casi de inmediato en uno de nuestros favoritos para la portátil; no en vano, las posibilidades de disfrutar de un buen juego de carreras son limitadas, más allá de intentar mejorar una y otra vez (sin mucho éxito) nuestros mejores tiempos en *Mario Kart*.

*Moto Racer DS* nos ofrece un buen puñado de modos de juego, aptos para todo tipo de usuarios. ¿Vuestra pasión es el Moto GP? Aquí lo podréis revivir. ¿Que preferías el SuperCross? No hay problema. ¿Freestyle? También disponible. ¿Lo vuestro es hacer el gamberro por zonas con tráfico? Las calles también serán vuestras. Todas estas posibilidades de juego en una misma tarjeta no es algo que se vea todos los días.



En la pantalla inferior, además de poder controlar nuestra moto, veremos el mapa del circuito en cuestión. Ninguno tiene forma de Yoshi.

### Cuatro en uno

Destaca que cada sección parece casi un juego diferente, con varios torneos y pruebas. Entre todos ellos suman la friolera de 46 circuitos, con 36 motos diferentes. La variedad también se transmite al sistema de control, que puede ser de corte más tradicional (botones y cruceta) o bien utilizar la pantalla táctil con el stylus.

Ambos sistemas funcionan tan bien que hasta el más torpe de nosotros puede llegar a sentirse un Valentino Rossi de la vida[1], y después de practicar en solitario, llegará el momento del enfrentamiento con hasta otros siete usuarios. ¿Queríais velocidad? Tomad cuatro tazas.




## VEREDICTO

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 8 |
| SONIDO | 7 |
| JUGABILIDAD | 9 |
| INNOVACIÓN | 7 |

### EN RESUMEN

**Divertido, variado y con un gran sistema de control. Recomendado a los amantes de la velocidad poseedores de una DS.**



**81**

# TRACKMANIA DS

## El juego de culto se vuelve portátil



| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | DS |
| DISTRIBUYE | FOCUS |
| ESTUDIO | FIREBRAND |
| PRECIO | 39,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |




Gran cantidad de detalles en pantalla, pero todo fluye con suavidad a altas velocidades.

Si os gustan los juegos de PC que no sean de estrategia, ni shooters, ni *World of Warcraft*, seguramente conozcáis *Trackmania*. Es un juego de carreras muy veloz y accesible en el que nos creamos nuestra propia fuente de diversión; al igual que con su hermano mayor, cuanto más tiempo se invierta en la versión para DS, mejor lo pasaremos.

### ¡Brum, brum!

Hay tres modos de juego que, básicamente, se reducen a atravesar las pistas, llenas de curvas y loopings, lo más rápido posible con un vehículo que se controla como si fuera un coche de radiocontrol.

Es muy fácil salirse de la pista por culpa de la elevada velocidad a la que se va, y los vehículos no giran tan bien como nos gustaría, pero con sólo pulsar el botón "reset" volveremos a la carrera.

Al eliminar las consecuencias de los accidentes, podremos correr con total impunidad, pero lo mejor llegará cuando conozcamos de memoria las pistas y dejemos de caernos todo el rato.

También ofrece un complejo editor, gracias al cual creamos algunas pistas excelentes que nos depararon horas de diversión. Si tenéis amigos, este título se revaloriza lo que se dice mucho.




Camera Controls
Move Camera.
Rotate Camera.
Change Height.
46

El editor de circuitos es complejo, pero potente. Se le acaba enseguida la memoria.

## VEREDICTO

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 8 |
| SONIDO | 6 |
| JUGABILIDAD | 7 |
| INNOVACIÓN | 7 |

### EN RESUMEN

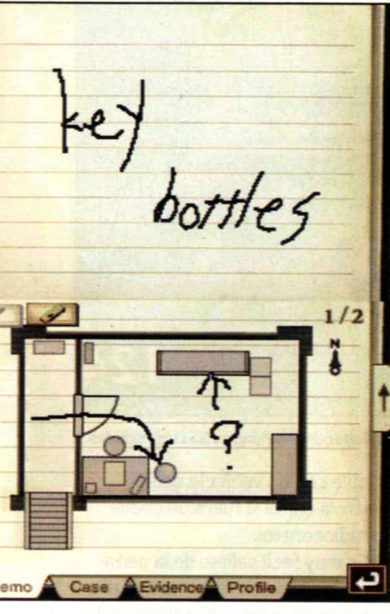
**Un veloz título de carreras de jugabilidad un tanto compleja, pero con un gran editor de circuitos. Genial en el multi.**

**77**

1 Bueno, en redacción tenemos a alguno que se siente un Sonic, el erizo de la vida. Pero cada loco con su tema...




¿Por qué sien entró? Eso elimina a dos de las personas sentadas a la mesa...




Toma notas para no olvidar pequeños detalles. Aquí, nuestra lista de la compra.




¿Marcy se siente incómoda? ¿Tendrá algo que ver con la sangre bajo sus pies?

# UNSOLVED CRIMES

## Limpiamos las calles de Nueva York, pista a pista

Pese a tratarse de una aventura policíaca de la vieja escuela, en *Unsolved Crimes* no nos hacen deslizarnos por el capó de un coche deportivo. De hecho, quitando la música, este juego no explota demasiado su ambientación de los años 70. Pero, bueno, tampoco importa demasiado, ya que de lo que se trata es de resolver crímenes. Obviamente. Seremos un novato en la policía de Nueva York, y deberemos trabajar con la detective Marcy Blake para resolver una serie de asesinatos cada vez más complejos (algunos alcanzan tintes de humor negro, como la joven descuartizada en un hotel[1]). Investigando la escena del crimen y sacando conclusiones de las declaraciones de los testigos, conseguiremos resolver el puzle.

Las posturas de Marcy son de lo más surrealistas

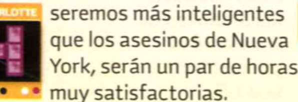
### Sólo los hechos

Desgraciadamente, parece que se nos da el informe del caso y nos vamos a investigar con total libertad, pero lo cierto es que el juego nos lleva de la mano, haciendo que todo resulte demasiado fácil. Los interrogatorios a los testigos tienen lugar fuera de la pantalla, así que sólo tenemos que leer sus declaraciones; algunos problemas se presentan como una simple elección entre varias opciones, con algunas demasiado evidentes; e incluso las preguntas con truco se enuncian de tal manera que no hará falta recurrir a nuestra materia gris.

Tampoco hay muchos motivos para volver a un caso una vez lo hayamos resuelto (aunque hay un sistema de puntuación que nos puede incitar a repetir), ya que todo es cuestión de recordar bien las respuestas correctas de la partida jugada anteriormente.

Pero, a pesar de estos defectos, *Unsolved Crimes* sigue siendo divertido. Las historias son absorbentes, el lápiz táctil da lo mejor de sí mismo con algunos puzles y momentos de acción, y la lógica del juego suele ser, casi siempre, sólida.

El juego dura sólo un par de horas, pero, como durante ese rato seremos más inteligentes que los asesinos de Nueva York, serán un par de horas muy satisfactorias.




1 Entre las pruebas del caso encontramos el monedero de la víctima, su ropa, y luego, por separado, sus piernas, brazos, cabeza...




## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | DS |
| DISTRIBUYE | EMPIRE INTERACTIVE |
| ESTUDIO | NOW PRODUCTION |
| PRECIO | 39,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

### CARACTERÍSTICAS






### VISTAZO GENERAL

**Nueva York, 1976. Somos un detective novato cuyo deber será resolver crímenes... bueno, sin resolver.**

### GRÁFICOS 6

Por lo general, claros y funcionales, aunque algo borrosos en momentos clave.






### SONIDO 8

Buenos efectos, banda sonora no molesta y, durante los vídeos, melodías al estilo de los 70.

### JUGABILIDAD 7

Lo bastante variado como para mantener el interés, con un gran ritmo. Eso sí, un poco fácil.

### INNOVACIÓN 5

Unos cuantos puzles a resolver con el lápiz táctil, pero no son nada del más allá.

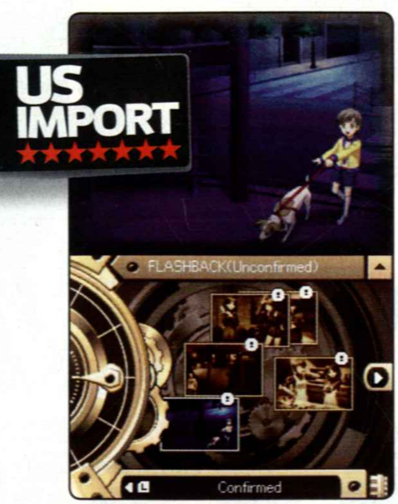
### NG EN RESUMEN

**Una aventura sólida pero poco espectacular. Si nos llevase un poco menos de la mano y fuese algo más largo, podría haber sido genial. ¿Tal vez se arreglen estos defectos en una secuela...?**



**74**

US IMPORT ★★★★★★★



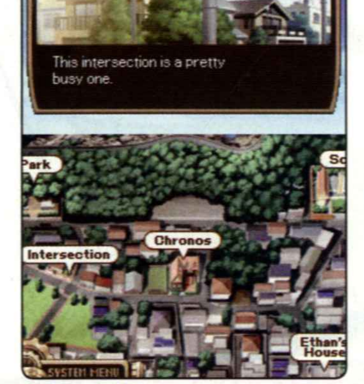

Rápido, atropellad a ese perro o cuando crezca se convertirá en un pirómano...




La barra de arriba es vuestra "salud temporal"; si se acaba, malo.

La carta dice: "Mata al perro o cuando crezca se convertirá en un pirómano".

Humm... un gato que odia el agua, eh... peculiar...




La interfaz es más incómoda que la de *Wright*, con mucho tocar por todas partes.

# TIME HOLLOW

## "Reescribiendo la historia" de forma un tanto literal...



Cinturita estrecha, rodillas estables

Por un lado tenemos el conocidísimo "efecto mariposa", y por el otro, *Phoenix Wright*, de Capcom. Bien, cambiad a los abogados por adolescentes con bolígrafos capaces de alterar el tiempo. Sumad fondos estáticos, una progresión centrada en los diálogos, y una enorme influencia del anime.

Alterad el pasado y os enfrentaréis a infinitos presentes alternativos. ¿Cómo adaptar esta idea a una estructura lineal de aventura gráfica? Como lo hace *Time Hollow*, que no se las arregla mal, creando reglas específicas alrededor de las habilidades de nuestro héroe, controlándolo para impedir paradojas y evitando que reine la confusión. Así, modificaréis el tiempo sólo de un modo correctivo: el presente cambia y vosotros sólo os introduciréis en la historia para mejorarla.

### Cambia el futuro

Fuera de la historia central, hay muchas cosas por cambiar en el mundo: evitar que un amigo se caiga de una casita de un árbol, por ejemplo. Pero para que la historia avance, se nos niega la libertad de reescribir el mundo.

No nos malinterpretéis, la historia de por sí es bastante atractiva. Los diálogos pueden ser cómicos, pero la aventura de Ethan para recuperar a sus padres desaparecidos es bastante tortuosa y avanza hacia un final ciertamente conmovedor. Seguro que alguno se sentará a pensar quién escribió la nota original, pero el juego avanza bastante rápido, por lo que no tendrá tiempo suficiente para darle muchas vueltas al asunto.

La complejidad argumental limita naturalmente la longitud del juego. Dura sólo siete horas, pero al final nos percatamos de que la historia es la que es, no hay nada superfluo y no se podría haber añadido nada extra sin volver a reescribirla por completo, por lo que tiene su lógica.

Con un mejor argumento que permita modificar más el tiempo, la secuela potencial de *Time Hollow* podría llegar al nivel de *Phoenix Wright*, pero, por lo pronto, esta entrega se antoja un poco insustancial en general. Entretiene, pero sin muchos alardes.

MATTHEW



[1] *Regreso al Futuro* es una de ellas. *El Efecto Mariposa* está muy bien. *The Jacket* nos da algo de miedito. También podéis optar por *Timecop* (donde Van Damme se enfrenta a sí mismo). Sin olvidarnos de Frecuency; dos radioaficionados unidos en el tiempo por una radio.




## EN DETALLE

| | |
|---|---|
| PLATAFORMA | DS |
| DISTRIBUYE | KONAMI |
| ESTUDIO | KONAMI |
| PRECIO | 39,95 € |
| LANZAMIENTO | YA DISPONIBLE |

### CARACTERÍSTICAS







### VISTAZO GENERAL

**Los padres de Ethan desaparecen y utilizará un bolígrafo para reescribir el pasado.**

### GRÁFICOS 7



Bellas secuencias animadas; se usa con acierto el motivo de los engranajes de reloj.




### SONIDO 7

Los temas de pop japonés se unen a una selección de música de imprevistos: dum-dum-DUM.

### JUGABILIDAD 5

Es casi más una historia que un juego. No lo jugaréis realmente. Pero al leerlo es bastante sólido.

### INNOVACIÓN 3

La idea de alterar el tiempo ya se ha usado en infinidad de películas; nada nuevo[1].

### NG EN RESUMEN

**Si *Phoenix Wright* es una telecomedia, *Time Hollow* sería una miniserie para televisión. Es algo inferior en todo, pero mantiene la intriga hasta el final.**



Keith Webb nos cuenta como se prepara para hacer un juego para DS
DIARIO DE UN DESARROLLO PÁG 74




# UNIVERSO



## NGAMER FORUM

¿Encontraste algo que quieras compartir con el mundo? Visita nuestro foro en:

**www.ngamer.es**

# 20 EXPERIENCIAS NINTENDO

## LO QUE HACEN TUS CONSOLAS AL APAGAR LA LUZ

**Un mes más, 20 experiencias Nintendo más. Una de vuestras secciones favoritas, según los informes secretos recopilados por nuestros espías Ninja.**

Gracias a esos mismos informes, también sabemos que muchos de vosotros seguís buscando juegos para la Game Cube, Nintendo hace un poco de magia y te permitirá disfrutar de muchos juegos de GC en la Wii.

Por otro lado, seguramente también habréis observado que la estructura ha cambiado un poco. Entre las previews y las reviews encontraréis reportajes que precedían a estas páginas y que se han visto ampliados. Muchos cambios. Incluso nuestra famosa página 80 sigue en su sitio. Sin más, os dejo que disfrutéis del Universo Nintendo, cargado de noticias, curiosidades y, sobre todo, cosas que no sirven para nada.

**GAME CUBE**
PÁGINA 72
Disfruta de tus juegos GC en la Wii gracias a la magia de Nintendo

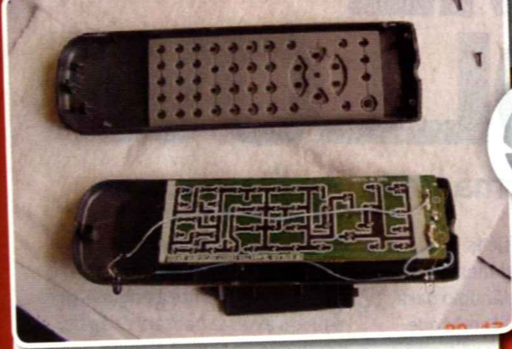
## ÍNDICE



Esta boda ha sido patrocinada por PopCap Games.

### 1 UNA BODA LLENA DE JOYAS

¿Recordáis la historia del tipo que le pidió matrimonio a su novia utilizando una versión hackeada de *Bejeweled* para DS, con un puzle que tenía forma de anillo de compromiso? Adivinad lo que pasó luego. A) Ella se percató de que el *Tetris* era mejor, y le dejó. B) Los creadores de *Bejeweled* le demandaron por piratearía. C) Los creadores compraron una tarta de bodas con forma de DS y copias (legales) del juego para los invitados...



### 2 EL MANDO SENSOR

¿A que molaría invitar a unos amigos a jugar a la Wii y que no pudiesen ver la barra del sensor? ¡Se quedarían asombrados! Se postrarían ante tu consola mágica y te tratarían como a un dios, pero sólo tú sabrías el truco, con un mando de televisión un pelín trasteado.
*tinyurl.com/55cgau*

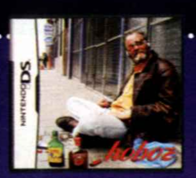


CHAMPIÑÓN DE METAL



### 3 DULCES CHAMPIÑÓN

Un amigo norteamericano de la revista nos mandó este curioso champiñón de juguete. Se puede abrir su cabeza metálica, ya que en su interior esconde dulces de cereza con forma de champiñón. Saben a polvo y serrín pegados con sacarina, pero no están mal del todo.



En la redacción hemos pensado que vamos a sacarnos unos durillos con estos nuevos juegos CASUALZ PÁG 70

# NINTENDO

## 4 NINTOSTADORA

Las consolas portátiles caseras no son nada nuevo. Lo que está de moda es combinar nuestras consolas viejas con electrodomésticos. Aquí tenemos una NES dentro de una tostadora; echad un vistazo a la página, por si acaso su creador reutiliza los restos para crear el acompañante natural, una tostadora en una NES. **stupidfingers.com/projects/nintoaster**

Las luces rojas no queman.



## 5 HACK DE GUITAR HERO PARA DS

No es que Guitar Hero: Artritis Edition (vulgo *Guitar Hero On Tour*) sea el juego ideal para partidas muy largas. Pero si tenéis una vieja guitarra de PS2, podréis convertirla en algo que, posiblemente, acabe con vuestras cervicales si queréis seguir lo que ocurre en pantalla en todo momento. Tenéis fotos explicativas en **tinyurl.com/63f9zr** y un vídeo del monstruo en acción en **tinyurl.com/673ler**.





No, no está hecha con Photoshop. Hay quien ha hecho esto de verdad.

## 6 COLLAR NES

¡Qué estilazo! Este colgante con dos caras puede ser, según el modo en el que se lleve, una pieza de bisutería hippy o bien un llanto de "ven a por mí" para jugadores solitarios y solteros. Ideal para todas las ocasiones. **tinyurl.com/5gndtb**






¡RITMO!

## 7 MÚSICA KORG DS

Si todavía no sabéis si haceros o no con el título musical *Korg DS-10*, tal vez os interese echarle un vistazo a esta colección de pistas creadas para un torneo online. Están creadas completamente con la DS, y deberían serviros para haceros una idea de lo que se puede conseguir con *Korg*. **tinyurl.com/5l9e9w**

## 8 MONSTRUOSO PAD DE SNES

¿Tenéis unas cuantas láminas de madera y un poco de pintura gris a mano? (¿Y tenéis conocimientos de electrónica?) ¿Por qué no intentáis crear un gigantesco mando de SNES? Funciona perfectamente, aunque posiblemente os cueste hacer las tácticas más enrevesadas de Zangief. Seguimos esperando un Wiimando gigantesco. **tinyurl.com/5hp8v8**




Super Nintendo para gente muy grande

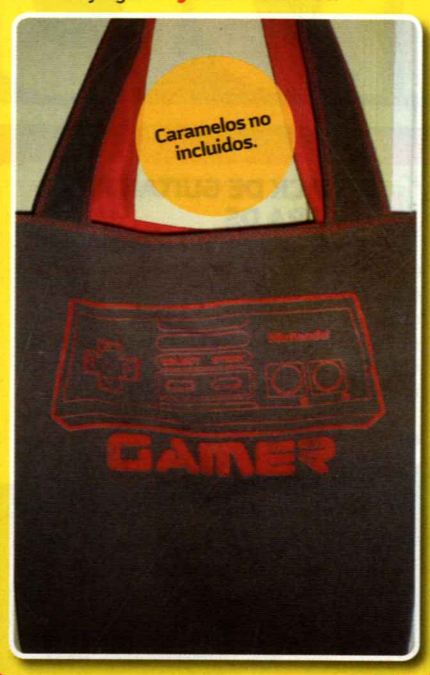


## 9 TOAD'S THEME

El grupo The Mountain Goats ha escrito una canción desde el punto de vista de Toad en *Super Mario Bros*. Se titula "Thank You Mario But Our Princess Is In Another Castle", y aunque no creemos que vaya a aparecer en la banda sonora del próximo *Mario*, es un poco diferente de las canciones de videojuegos que solemos oír. **tinyurl.com/5lnjdd**

## 10 BOLSA ÚTIL

La sociedad empieza a aceptar eso de ir por ahí con bolsas de plástico, pero empieza a ser molesto en los ascensores llenos; he aquí una buena alternativa. Está hecha con camisetas viejas, es mejor que esas bolsas de cinco céntimos que acabamos tirando a la basura, y muestra que hay algo que nos importa. Los videojuegos. *tinyurl.com/57svec*.




Caramelos no incluidos.



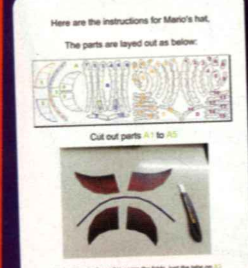
Cuidado al cerrar la puerta; la más ligera brisa podría acabar con Snorlax.

## 11 SNORLAX DE POST-ITS

¡Fans de Pokémon! ¿Estáis cerca de un cajón que esté bien lleno de post-its de colores? ¡Echadle un ojo a esto, y empezad a trabajar! En las oficinas de NGamer nos han dado un montón de ellos, pero son todos amarillo clarito, y no sabemos qué hacer, pero algo nos sacaremos de la manga. Igual podemos pintar de negro unos 200 y hacer un Pikachu. *tinyurl.com/69z6ce*

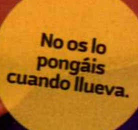
## 12 GORRA DE MARIO

¡Preparad vuestras impresoras a color y vuestros cuchillos! Cread vuestras propias gorras 3D de Mario con cuatro hojas de papel grueso y este patrón, en apariencia sencillo, que está disponible en esta página. Buena suerte... *tinyurl.com/5jzun2*



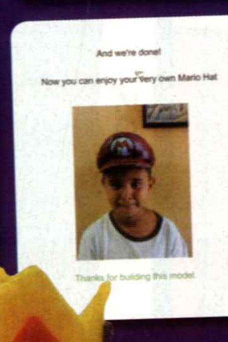






No os lo pongáis cuando llueva.







## 13 KIRBY DE CHERNOBYL

De todos los personajes de videojuego que hemos visto pegar el salto a la realidad, Kirby es el que más mal rollo da. Se han eliminado todos los rasgos entrañables, dejándonos con esos ojos... esa boca... qué horror. *tinyurl.com/5kospr*



Igualito que en los telediarios post-nucleares de los 80

¡ESFÉRICO!

## 14 KING BOO DE GANCHILLO

Esférico, digno de abrazar y con cargo real, tal y como debe ser un King Boo. Está hecho con lana. Podréis encontrar (y comprar) muchas otras cosas en *t0fugurl.blogspot.com*

DULCE



## 15 DULCES DE WIIMANDO

Mucho menos impresionante que el champiñón de metal con dulces que os mostramos antes, pero posiblemente mucho más rico. Este Wiimando con caramelos se lo ha encontrado un lector de NGamer. Por lo visto, dispara los caramelos por arriba al pulsar el botón B.






## 16 VÍDEO DE STARFOX

Este sketch casero gira en torno a Fox y a su equipo intergaláctico, que tienen problemas para conseguir pagar el alquiler de su piso de estudiantes. Cuenta con algunos disfraces asombrosamente horribles, y unos escenarios que piden a gritos una buena limpieza o fumigación. Como cabría esperar, Slippy es una especie de herramienta. Ah, personajes de videojuego en el mundo real; ¿nunca se agotará su potencial cómico? ***tinyurl.com/5yehaz***

## 17 COSAS DE MEGA MAN

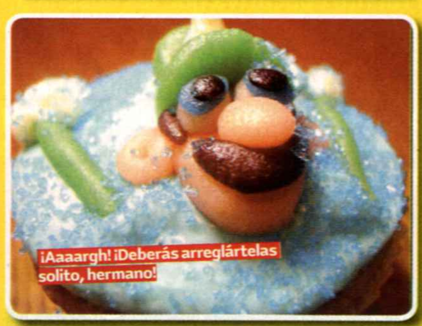
Para conmemorar el 15 aniversario de Mega Man, Capcom ha puesto a la venta estos objetos promocionales en su tienda japonesa. Si alguien consigue descubrir cómo traerlos a este país, que nos lo haga saber. Es posible que nos lleguen para el 20º aniversario; esperamos haber llegado al final de *Mega Man 9* por aquel entonces.
***capcomshop.jp***




## 18 BIZCOCHOS DEL TERROR

No cabe duda de que estos bizcochos de zanahoria de Mario y Luigi están deliciosos, pero, ¿por qué parece que los hermanos se están ahogando? Esos "bigotes" en la cara hacen pensar que han salido a la superficie bajo algo especialmente asquerosos. Puagh.
***tinyurl.com/49ld2g***












## 19 GUNPEI YOKOI DE PAPEL

Uno de los modelos de papel más extraños que hayamos visto nunca. Cortad las piezas y juntadlas para crear una caricatura tridimensional de Gunpei Yokoi, creador de la Game Boy. Conseguid vuestro modelo en ***tinyurl.com/3pcobm***.

Un gran tributo de papel




LO MEJOR

## 20 DIBUJOS DE MARIO

Seth MacFarlane, el hombre responsable de la serie Padre de Familia, se está dedicando a hacer parodias de videojuegos en YouTube. Echadle un ojo a esto; no es tan gracioso como Padre de Familia. Eso sí, por algún motivo, nos entran ganas de comer una hamburguesa. ***tinyurl.com/6h7dj3***

UNA DE CHORRADAS

# NGAMER PRESENTA... ¡CASUALZ!

¡Vamos a sacarnos unos durillos! Os presentamos los primeros títulos de nuestra nueva línea de juegos "para todos".







**Nota de prensa, para difusión inmediata**

NGamer, la revista independiente de Nintendo más importante del mundo, se enorgullece en anunciar su estreno dentro del mercado de los videojuegos con su primer juego, MENDIGOZ, un título de mascotas virtuales desarrollado para DS y Wii no por uno, sino por todo el equipo de redacción.

El de los vagabundos es uno de los sectores con mayor crecimiento de España, y ahora, por primera vez, los usuarios podrán disfrutar de las maravillas de los centros comerciales de su localidad desde sus hogares. MENDIGOZ ofrece a los usuarios la posibilidad de adoptar a uno de los seis Mendigoz diferentes, entre los que se encuentran Paco Sin Dientes, Manolo el Sordo y Juan el Pulgas, el clásico individuo que pide veinte céntimos para "llamar por teléfono".

Los usuarios podrán interactuar con estos personajes cargados de diversión mediante el lápiz táctil, ya sea dándoles dinero, ignorándoles, orinando encima o cerca de ellos, o bien gritarles a través del micrófono de la DS, mandándolos "a paseo". La directora del nuevo estudio de desarrollo NGamer, Miriam Llano, declaró ayer: "¿Puedo cobrar ya?".




Una oportunidad única de marketing

## MI PRIMERA MASCOTA MUERTA

¡Buenos días! ¡Al habla vuestra jugadora favorita, Amparo Pikmin, de cincuentaytantos! Qué grande ese tal Binguy-O, ¿verdad? ¡No puedo dejar de jugar! ¡Pum, pum! ¡Una vida!

Pero bueno, si tenéis hijos, o si alguna vez habéis sido niños, sin duda habréis experimentado el dolor de perder a una mascota. Pero, lo que es más importante, si sois muy viejos y decrépitos, con más de 40 años, sabréis lo molesto que es enterrar el cadáver de la pequeña mascota; sobre todo los dolores de espalda que ocasiona.

Lo que necesitáis es *Mi Primera Mascota Muerta,* una fuente educativa que les enseña a los niños la naturaleza transitoria y sustituible de las mascotas. Desde tirar un pez de colores por el váter hasta tirar el cadáver de un caballo barranco abajo, los numerosos minijuegos de *Mi Primera Mascota Muerta* prepararán a vuestros hijos para mirar a los ojos muertos y vacíos de ese mundo de adultos.

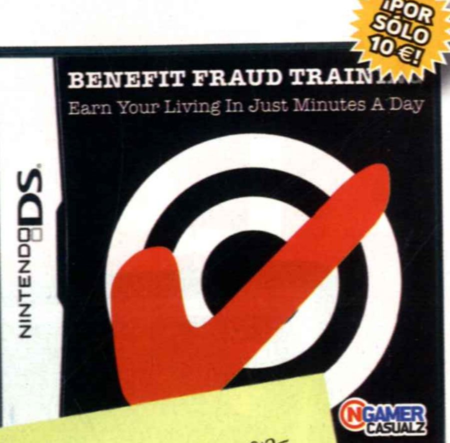




# TIMO FISCAL TRAINING
## GÁNATE LA VIDA CON SÓLO UNOS MINUTOS AL DÍA
### ¡El mayor fraude de la historia!

¿No entiendes las finanzas? ¿El fisco te agobia? ¿Tienes problemas monetarios? Sácale el máximo partido a tu dinero con *Timo Fiscal Training: Gánate la vida con sólo unos minutos al día*, el juego educativo para DS que te enseñará todas las ventajas y problemas de cometer fraude fiscal. Desde ocultar activos hasta no declarar ingresos, o simplemente olvidar que tienes un compañero de trabajo; las posibilidades son infinitas. Y recuerda: ¡es un crimen en el que no se hace daño a nadie!

- [redacted]
- [redacted]
- [redacted]
- [redacted]
- [redacted]




¡Vaya! 6.804 demandas en un día. Ramón, por favor, ven a verme. Asunto: replantearse estrategia publicitaria.
Miriam.

97

## Ideas para Chuloz

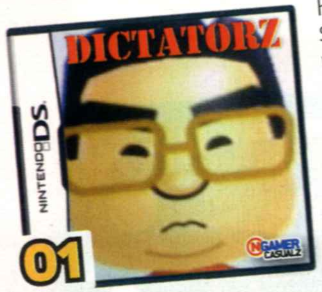
- Presupuesto limitado, reaprovechar tanto como se pueda de Chuchoz.
- Se puede ser dueño de hasta seis Lumiz (registrar el nombre).
- Se puede dar de comer a las Lumiz.
- Se puede dar de beber a las Lumiz.
- Hacer la calle (no, yo tampoco sé).
- Se puede llevar de paseo a las Lumiz.
- Ropa personalizable para los Chuloz.
- Juguetes de goma y pelotas de tenis para las Lumiz.
- Minijuegos; uno de extorsión, en el que haya que patear el culo, al más puro estilo mafioso, o algo así. ¿Ves? Le estamos cogiendo el truquillo al asunto.
- Nos hemos vuelto a gastar todo el dinero en contratar a Amparo Pikmin, así que reutilizaremos los minijuegos de nuestros demás títulos.
- Un logo con diamantes incrustados.
- Eso es todo. ¿A alguien le apetece un poco de absenta?

¡¡PRINGADOS!!

$ $

REVIEWS BONUS

# ROUND
## LIMPIANDO LOS VERTIDOS




La contraportada de la caja reza, "¡El juego que deberás jugar sí o sí, tanto si quieres como si no!". Qué razón tienen. El objetivo es coger a uno de los tres adorables jóvenes a nuestra disposición, y llevarlo del anonimato a lo más alto de un régimen totalitarista y tiránico.

Las opciones serán un artista bohemio de Austria, un herrero de la Italia rural, un dependiente con bigote de Georgia, o bien podemos crear nuestro propio personaje, haciendo uso de las herramientas de creación del juego. Sin embargo, se trata de unas herramientas muy básicas; sólo será posible crear hombres que tengan el pelo rubio.

El primer tercio del juego se desarrolla un poco como los *Phoenix Wright*, mientras ascendemos por la escalera política.

Pronto deberemos diseñar un símbolo para nuestro partido, haciendo uso del lápiz táctil.

El segundo tercio del juego será un sangriento beat'em up (que parece que no se termina nunca), y la última fase nos recuerda un poco a *Lost in Blue*, sólo que ambientado en una oscura cárcel europea.

Por supuesto, es una porquería: gran parte del guión se ha copiado directamente de un título anterior, *Redactorez*, y en la paleta de colores predomina el rojo. Pero bueno, lo hemos hecho nosotros, así que le vamos a poner un...

97

## ¡Aviso para lectores remilgados!

Advertencia pagada por *NGamer*

### JUGUEMOS: *FOOTBALL HOOLIGANZ*

¡Eh, chicas! Como ya sabréis, gracias a nuestros anuncios durante el último año, eso de jugar ya no es sólo cosa de chicos (ibuuh!). No, nuestra ninspirada (¿lo pilláis?) gama de juegos de estilo de vida nos permite a las chicas disfrutar de nuestras aficiones más femeninas, bien cómodas desde nuestros femeninos sofás. Ya sabéis, aficiones como hacer tartas o tener hijos. ¡¡¡Pero no sólo nosotras podremos beneficiarnos de nuestra DS!!! Si algo hemos aprendido tras toda una vida de maliciosos artículos en revistas para mujeres y de programas de Ana Rosa Quintana, es que los hombres son vagos y desaliñados. ¿Por qué no usar nuestras DS para ayudarles a triunfar en su profesión? *Let's Play Football Hooliganz* es el primer título de una línea de juegos para DS. El hooliganismo futbolístico es una gran perspectiva laboral, con grandes oportunidades para viajar, a menudo con alojamiento gratuito. Entrena a tu hombre para que sepa lanzar botellas, bengalas... con el lápiz táctil, y una vez haya dominado la técnica, enséñale cómo entrar en un modo "locura" especial gritando "¡Ej-pa-ña!" en el micrófono. Cuanto menos, servirá para sacarle de casa y que podamos hacer eso que las chicas hacemos cuando no hay hombres cerca.

Footie Hooliganz
NINTENDO DS


A CONTINUACIÓN, ¡EL LIFTING DE GAMECUBE!

RESURRECCIÓN

# GAMECUBE VUELVE A LA VIDA

## Un poco de colágeno de Wii para nuestras demacradas GameCubes...

Nintendo se pone una bata de laboratorio y deja escapar una sonrisa perversa para hacer las veces de Frankenstein y conseguir que su legado de GameCube vuelva a la vida a través de la Wii. Ya hemos hablado en la sección de noticias de la gama "Play on Wii", pero hemos reservado estas páginas para analizarlo en profundidad.

Si tuvieseis el poder para disfrutar de los juegos del pasado con un pequeño toque de magia Wii, ¿cuál de esos minidiscos elegiríais? Nosotros le hemos dado muchas vueltas (es decir, hemos revolcado a David en una montaña de manuales de GC), pero lo hemos dejado para seguir trabajando (es decir, no pudo cenar hasta acabar este artículo).



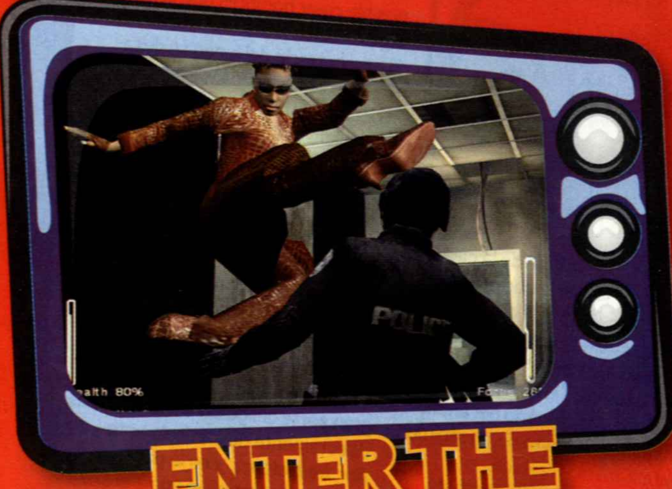

### HITMAN 2

Un simulador de asesinos a sueldo ("Calvoz", si lo preferís) que podría poner todavía más de los nervios a las madres de todo el mundo con un poco de acción con el Wiimando. De hecho, estamos seguros de que el uso de los nunchacos es algo que se enseña durante el primer año en la escuela de asesinos. El uso de armas con el puntero es algo evidente; pero el Agente 47 prefiere que las cosas sean más personales, bajando lentamente Wiimando y nunchaco para que se junten mientras una cuerda de piano oprime la garganta de su víctima.



### FOUR SWORDS ADVENTURE

Esta aventura de Link, que permitía el juego entre GBA y GameCube, es una maravilla cooperativa. Desgraciadamente, jugar suponía llenar el suelo del salón de infinidad de cables y adaptadores. ¿Cómo disfrutar de la diversión para cuatro jugadores sin que nuestra abuela tropiece? Utilizando el bluetooth de la DS y de la Wii. Square Enix tuvo una gran idea con su nuevo *Crystal Chronicles:* nada de cables, nada de múltiples copias del juego, tan sólo un disco de Wii y unos amigos. Y así, la abuela no tropezará.




### ENTER THE MATRIX

Poned el disco sobre una superficie dura. Utilizad el Wiimando para romperlo en pedacitos. No existe ningún disco. Literalmente.





## TIMESPLITTERS 2

Vale, todo shooter es mejor en Wii, pero *TimeSplitters* tiene un algo "de Wii" que lo convierte en un candidato ideal. Los oscuros juegos de guerra no pegan mucho al lado de la alegría natural de Mario; en cambio, los monos y los robots de película de serie B son mucho más satisfactorios. Nos gustaría pedirle a Free Radical que aprovechen WiiConnect24 para disfrutar de juego online. Lo de matarnos unos a otros con las armas clásicas de *Medal of Honor Heroes 2* es bastante divertido, pero ¿quién quiere esas antiguallas cuando *Splitters* nos ofrece Lugers y arcos?



## ETERNAL DARKNESS

No es una gran mejora, pero le añadiríamos pequeños toques de Wiimando a los efectos de la locura. ¿Perder la cordura y ver cómo tu cabeza se va volando? Sí, es bastante intenso. ¿Perder la cordura y ver bestias que salen de la tumba con la cara del Mii de tu madre? TERRORÍFICO. La luz de la consola podría mandar mensajes en Morse ("te has vuelto loco", y cosas así), y los monstruos podrían gritar tus tiempos en *Mario Kart*. Todavía mejor, el juego invade el Canal Tiempo y ofrece datos meteorológicos falsos; dicen que llueve, pero tú ves un sol espléndido. ¿Dónde acaba el juego?



## METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

"Krk... Snake, ¿estás ahí? ¿Me recibes?... bzz.. krk". "¡Oh, cielos!, ¿acabo de oír al Coronel Roy Campbell a través del altavoz de mi Wiimando?" Sí. Así es. Imaginadlo: horas y horas de divagaciones pseudo filosóficas a través del CODEC, reproducidas en la palma de la mano. O mejor todavía: tener que jugar todo el tiempo sobre la balance board. ¿Se aproxima un guardia? Quédate completamente quieto o te encontrarán. Ahora, también vosotros podréis experimentar la emoción de estar muy, muy quietos dentro de una base militar; todo ello, desde la comodidad de vuestros salones.



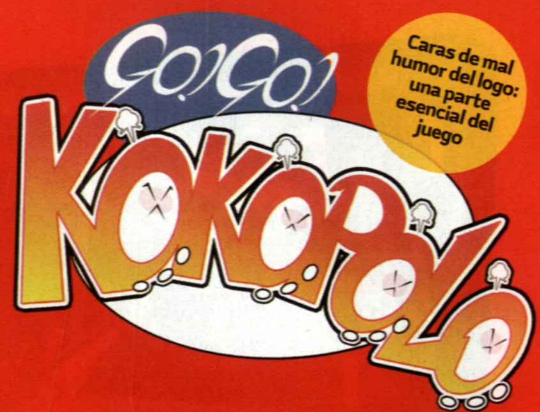
## LUIGI'S MANSION

Cuando Iwata anunció la serie "Play on Wii", lo que se oyó no fue una invasión de avispas furiosas, sino un centenar de bolígrafos escribiendo *"¿Luigi's Mansion* controlado con el Wiimando?" Bueno, y un bolígrafo que escribía "creo que Iwata es adorable", pero cuanto menos hablemos de esa persona, mejor. Sí, sí, eso de cazar fantasmas con el Wiimando podría funcionar muy bien, pero vayamos un poco más allá. Luigi tiene que pelear para soportar el empuje de los fantasmas; ¿por qué no utilizar la balance board? Inclinarse para esquivar en el título más inmersivo de Wii.

CONOCE A KOKOPOLO

NIVEL 01

# DIARIO DE DESARROLLO




Caras de mal humor del logo: una parte esencial del juego

**Os presentamos a Keith Webb. Un hombre con una misión: crear un juego para DS. ¿Y sabéis qué? Nos va a contar exactamente cómo lo hace...**

Hola, y bienvenidos a una experiencia única que os permitirá conocer los secretos de cómo se desarrolla un juego para DS.

Durante varios números, espero ser capaz de desvelaros todo el proceso que va desde que el juego es una idea inicial hasta que se convierte en un producto terminado, con todos los problemas intermedios. Revisaremos el proceso de concepción inicial, los tejemanejes del ciclo de desarrollo, así como las vicisitudes que se afrontan a la hora de encontrar una distribuidora y, con suerte, al final, acabaremos con un juego bastante decente entre manos.

Pero será mejor que, para empezar, os hable un poco de mí. Me llamo Keith Webb, y he trabajado en el apartado artístico de varios juegos durante los últimos años. Mientras trabajaba en la filial de Traveller's Tales en Oxford, ayudé a diseñar personajes para las franquicias *Crash Bandicoot* y *Monkey Ball*. También trabajé en algunos dibujos conceptuales y storyboards de *Los Simpson*, y desde entonces he trabajado para varias compañías, en un par de proyectos todavía por anunciar.

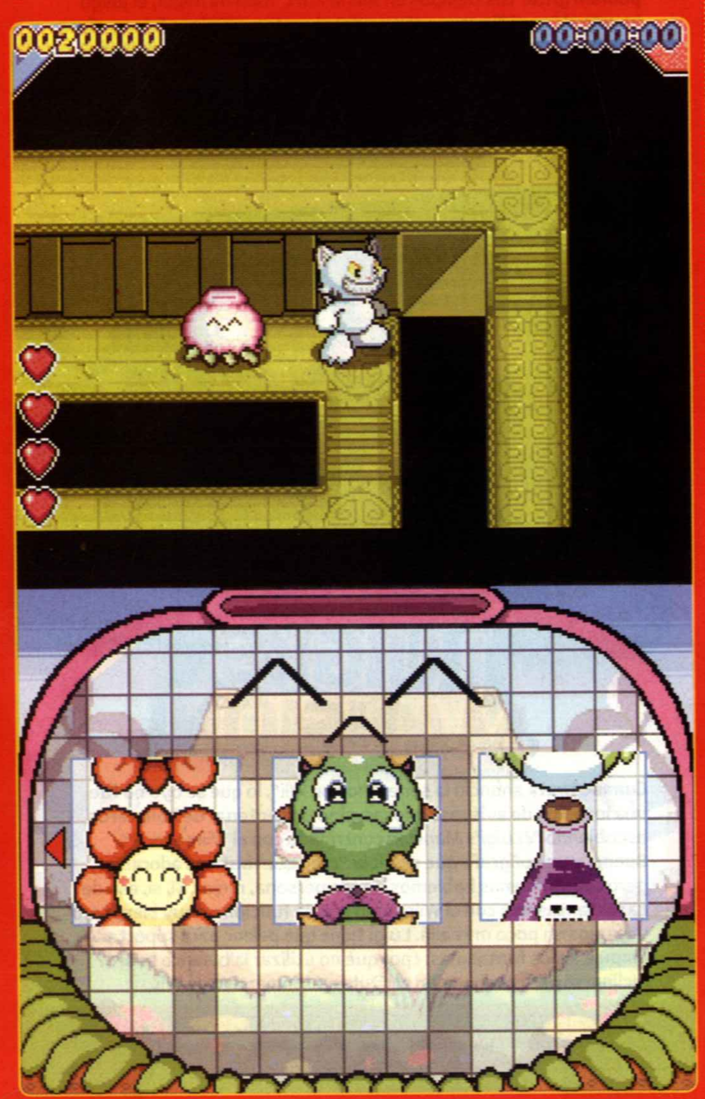
## Sigue tu camino

Sin embargo, como muchos fanáticos de los videojuegos, siempre quise intentar desarrollar mi propio juego desde cero. Había llegado a dibujar algunas ideas hace unos años, pero no tuve tiempo de darles forma; hasta ahora. Además, durante los últimos años, al trabajar en la industria de los videojuegos, tuve buenos contactos y conseguí la experiencia necesaria, por lo que pensé: "Oye, parece un buen momento para intentarlo".

Así pues, armado con un diseño sencillo y un plantel de personajes surrealistas, os presento un nuevo juego para DS: *Go! Go! Kokopolo*.

Básicamente, *Go! Go! Kokopolo* es un juego de acción con puzles y con una mecánica de juego única que, por lo que sé, no se ha visto nunca antes. Gira en torno a un gato

Kokopolo, el "héroe" de esta aventura. Es un gato salvaje con muy mal genio, así que mejor será estar de su lado...




Una imagen de una versión previa del juego durante su desarrollo. La atención de los jugadores se reparte entre ambas pantallas.




Algunos enemigos atacarán sin provocarles. Picarán, quemarán, aplastarán y pincharán a Kokopolo durante sus aventuras.

Debido a la naturaleza de dibujos animados del arte del juego, los personajes se adaptan con mucho acierto a los sprites. Pero si no hay suficiente espacio en pantalla, siempre cabe la posibilidad de reducir el tamaño de los sprites.








hiperactivo, al cual despiertan de forma súbita; quería que el juego tuviese un estilo muy japonés. Pretendía crear algo que fuese fiel a mi amor por los viejos títulos retro de compañías como Taito o Hudsonsoft, pero que tuviese un toque más malévolo.

## Primeras ideas

El primer paso fue la etapa de concepción. Empecé con la preproducción del diseño, juntando algunos bocetos e intentando imaginar el aspecto que tendría el juego. Una de las características más importantes era que el personaje principal fuese amenazante, pero al mismo tiempo entrañable. Kokopolo es el bromista definitivo, arañando a los animales inocentes a voluntad, y engañándoles para que acaben cayendo en trampas mortales, todo con un estilo muy de cómic.

Profundizaré en lo intrincado de esta mecánica de diseño, pero éste es uno de esos pocos juegos en los que no necesariamente tienes el control de un personaje bueno.

Los entornos también van a jugar un papel muy importante en el desarrollo del título. Me parecía que todo el juego necesitaba tener un ambiente tropical, así que me fijé en las tribus de la selva para crear un aire místico donde las zonas circundantes estuviesen cargadas de junglas lujosas y cataratas brillantes, así como de templos y antiguas ciudades construidas en el cielo.

## Y mucho más...

Los enemigos y jefes finales son voluntarios inconscientes que se prestan a las travesuras de Kokopolo.

El próximo número seguiré con este viaje, en el que profundizaré en la mecánica de juego y en los sprites y animaciones.

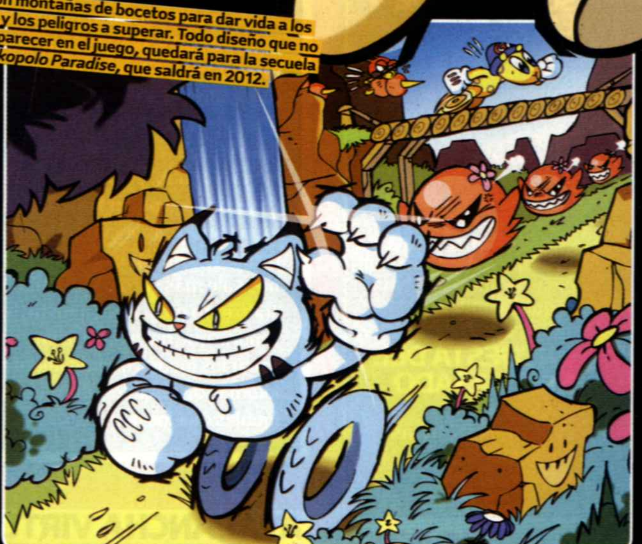
También os presentaré a los enemigos que os podréis encontrar en el juego, y tal vez hasta os enseñe alguno de los jefes finales...



Los Pappyos, alegres criaturas-flor, no tendrán muchos motivos para sonreír en cuanto llegue Kokopolo...

# FASE CONCEPTUAL





Se hicieron montañas de bocetos para dar vida a los entornos y los peligros a superar. Todo diseño que no llegue a aparecer en el juego, quedará para la secuela en Wii, *Kokopolo Paradise*, que saldrá en 2012.

Uno de los primeros pasos que debe dar el equipo artístico implica tener ideas y empezar a ver cómo se adaptan unas a otras visualmente. Para *Go! Go! Kokopolo*, ya desde el principio, tuve claro que el juego se vería desde una perspectiva a vista de pájaro, pero quería ver el arte conceptual desde diferentes ángulos para ofrecer una mayor sensación de dinamismo.

También quería que el mundo en el que vive Kokopolo fuese brillante y alegre, para que contrastase con su naturaleza alocada e hiperactiva. Básicamente, es un mundo pacífico hasta que se despierta Kokopolo para causar el caos y atormentar a sus pobres habitantes.

Y AHORA... ¡LAS CARTAS!

# FÓRUM



## EM@IL
*revistangamer@globuscom.es*

¿Qué opinión te merece NGamer? ¿Qué piensas de Nintendo o cualquier otra compañía? Una foto disfrazado de Link, un poema de amor a Peach, un Mii que se parece a un personaje famoso, o una mancha que ha aparecido en la pared de tu cuarto con la cara de Mario. El **Fórum** a partir de ahora lo haces tú. Envíanos lo que te dé la gana, consultas, sugerencias, críticas, notas y opiniones. ¡Si nos gusta, aparecerás aquí, en el Fórum!



## DIRECCIÓN
*Revista NGamer*
*Calle Covarrubias, 1*
*28010 Madrid*

Para suscripciones, por favor consulta la página 89.

## ENCUESTA

### SOLUCIÓN DE ESPACIO

En primavera, Nintendo pretende facilitar la transferencia entre Wii y las tarjetas SD para liberar espacio interno, aunque aún no se conocen detalles específicos. ¿Crees que se alcanzará una solución definitiva? ¿O piensas que este tema seguirá candente?

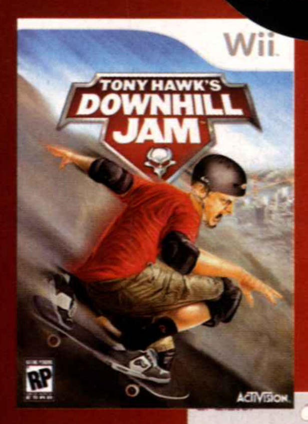
### ENCUESTA DEL MES PASADO

¿Vas a pedirte estas navidades alguna consola nueva?

| | |
|---|---|
| SÍ, TENGO LA DS Y QUIERO LA Wii | 55,90% |
| SÍ, TENGO LA Wii Y QUIERO LA DS | 1,34% |
| NO CON UNA ME BASTA | 5,51% |
| NO, SOY NINTENDERO TENGO LAS DOS | 36.75% |

CADA MES, NUESTRA CARTA ESTRELLA TIENE PREMIO

# LA CARTA ESTRELLA




## SIEMPRE LOS ÚLTIMOS

Europa... Nintendo siempre ha creído que somos la cola del mundo respecto a videojuegos, la mayoría de las veces somos los últimos en recibirlos, nos llegan en ocasiones censurados, y otras ni siquiera llegan, aunque por suerte la mayoría de veces llegan intactos, aunque tarde. Ahora en Wii la injusticia me parece mayor. Hemos tenido que esperar un montón de meses para recibir *Smash Bros Brawl*, y encima, con el problema de las lentes. También es el caso de *No More Heroes*, que nos llega censurado. Con todos esos juegos que nos llegan censurados podrían sacar dos versiones, la versión "Para niños" y la versión "Sin Censura". También estaba esperando el *World of Goo* para descargarlo por WiiWare, pero ahora resulta que llegará en DVD, y tocará pagar por lo menos 30 € por algo que solo costaría como mucho 15 €. Además, hay juegos para consolas de Nintendo que, siendo buenos, no llegan a Europa porque en Japón o en USA no ha gustado, y tenemos que recurrir a la importación. Y encima el FreeLoader lo han capado, y tenemos que recurrir a programas caseros para poder hacerlo, y esto también lo están intentando capar con sus actualizaciones. Si llega un juego a Europa, que por suerte llegan la mayoría, nos sale más caro por el cambio del dólar al Euro. Todo esto me parece injusto, y creo que Nintendo tendría que hacer la próxima consola Region-Free y sacar los juegos mundialmente con todos los idiomas disponibles. Porque en Europa somos iguales que los demás.

**ISMAEL RODRÍGUEZ, VÍA MAIL**




*Este mes nos habéis mandado varias cartas de este tipo. Es cierto que el mercado PAL sufre injusticias en muchos terrenos, es casi una tradición que esperemos que vaya cambiando. No obstante, creemos que es mejor ser más optimistas y repartir las culpas algo más. Por ejemplo, Nintendo tiene la misma culpa que otras muchas compañías y World of Goo ha dado la campanada y ha luchado por llegar en WiiWare finalmente, consiguiéndolo. Y, como dices, a veces nos quedamos sin joyas de otros territorios, pero también son cada vez menos. ¡Gracias por tu exposición!*

## AVALANCHA VIRTUAL

¿Lo he soñado yo o en números anteriores de NGamer había una página con todos los juegos de la consola virtual puntuados? Mirando la revista de este mes he ido a consultar dicha página para ver si merecía la pena descargarme un juego de la CV, y cuál ha sido mi sorpresa al ver que la habíais eliminado. ¿Por qué lo habéis hecho?, para mí (y seguro que para muchos otros lectores) esa página era muy útil a la hora de decidir si pagar o no por un juego de la CV, ya que os considero expertos en el género y me fío de vuestros análisis. Espero que leáis mi sugerencia y seáis tan amables de volver a incluir dicha página. Muchas gracias y enhorabuena por la revista.

**LUIS MOSCARDÓ, VÍA WEB**

*Muchas gracias, Luis. No, no lo has soñado. Efectivamente, esa página existía, pero dada la creciente cantidad de títulos de la Consola Virtual, es casi imposible recopilarlos todos, todos los meses, en un espacio tan pequeño,*



**¡RÁPIDO!**
No deberían aumentar el precio de los juegos de cada generación, porque a este paso... ¡Sobrepasarán los 100Ð en la Wii 3/Xbox 1020/ PS5!
Manuel David

*ya no se hacía tan útil. Por eso destacamos varios lanzamientos cada mes en la sección Download y recordamos algunos de nuestros favoritos en el Directorio. ¡Ya son cientos de juegos!*

## CANTAUTOR

¿Se sabe si es cierto el rumor de *Singstar* para Wii? Si es así, ¿para cuándo en España? ¿Cómo va a ser? Gracias por vuestra ayuda.
**ÁNGEL, VÍA WEB**

*Singstar es un producto de Sony, así que a no ser que Sony se ponga a lanzar juegos para Wii –en el Mundo Al Revés– es imposible que se hiciera un Singstar propiamente dicho para Wii. Sin embargo, juegos con karaoke hay varios como High School Musical o Boogie Superstar. Por otro lado, los juegos de instrumentos también incorporan ya posibilidad de micrófono. Rock Band y Guitar Hero World Tour son dos opciones con las que puedes desgañitarte sin problemas.*

## EL RETORNO DE MARIO

Habéis anunciado un nuevo juego de Mario para plataforma sin identificar. Soy un completo fan de Super Mario y tengo TODAS vuestras revistas, a cada cual mejor. ¿Se sabe algo del juego citado al principio?
**MARIO, VÍA MAIL**

*Hola Mario, nos imaginamos que tu nombre fue una elección premonitoria, que te has cambiado el nombre por tu fanatismo o... ¡que no te llamas así! Al grano: lo último que se sabe data del pasado E3 de julio y recuerda simplemente que los equipos de Mario y Zelda están inmersos en nuevos trabajos. De Zelda se trata del nuevo para Wii, pero de Mario no se conoce nada de nada. Pero considerando el éxito del fontanero, ya sea en sus juegos principales de plataformas o en sus apariciones derivadas (deportes, party, aventuras...), vete preparando para volver a jugar con él en 2009. Sí o sí.*




¿Recordáis el Wii Aceitunero? Pues lo hizo un lector. URL en la página siguiente

## ¿DÓNDE ESTÁ R*?

Hola, lo primero me encanta vuestra revista y solo quiero peguntaros si sabéis si Rockstar va a sacar otro juego para Wii de +16 años.
**FERNANDO ÁLVAREZ, VÍA WEB**

*Gracias, Fernando. Precisamente, después de muchas peleas legales y polémica, el que iba a ser el juego más fuerte de Rockstar para Wii, Manhunt 2, salió a la venta recientemente; tienes nuestra review en este mismo número, pero considera que es +18. Si con ese y Bully no tienes suficiente, sólo queda esperar a que se decidan a desarrollar un nuevo proyecto o a convertir su serie GTA al Wiimando, algo que siempre hemos pensado que quedaría genial. Después de Chinatown Wars no creemos que nada sea imposible. Paciencia...*

**¡RÁPIDO!**
Podríais incluir en los análisis la duración de los juegos, así la gente podría decidir mejor qué juego comprarse.
Sergio González

## GRAFITIS DE SEGA

Muy buenas NGamer, me gustaría saber si van a sacar algún *Jet Set Radio* para Wii o Nintendo DS. En el número 13 hablasteis sobre él y me trajo muy buenos recuerdos en mi Dreamcast y me gustaría volver a vivirlos en Wii o Nintendo DS, ¿es eso posible? Ya sacaron el *Sega Super Star Tennis* para Wii y DS, en el que salía Beat, el personaje principal de *Jet Set Radio*. Ya tienen el diseño del personaje preparado y todo, ¿a qué esperan?
**KOPURISTA, VÍA WEB**

*Hola Kopurista. Con tus 34982 cartas de este mes, nos estamos planteando hacer el "Fórum de Kopurista". Que tengan el diseño de un personaje en un juego no tiene por qué facilitar el trabajo en otro supuesto juego totalmente diferente. Considera que no es lo mismo un modelo que recorre grandes escenarios que el usado en un juego de tenis. De todos modos, un sólo personaje no sería una ventaja tan grande como para decir que se tiene "trabajo adelantado"... ¡mira los Ice Climbers de Brawl! Sin embargo, no sería la primera vez que se oye hablar de lo bien que quedaría este original juego en Wii. The House of the Dead y Nights ya han resucitado en esta consola, y la compañía parece acertar con los gustos de muchos usuarios de Wii, así que quizás no sea tan descabellado que esté en sus planes un nuevo Jet Set Radio.*



Manuel Requena tiene una fórmula revolucionaria para distinguir sus mandos

## PIENSA EN 20

**PIENSA EN 20 SOBRE JUEGOS DE FÚTBOL PARA WII**
Odio que hagan un control clásico para estos juegos, hay que ser muy paquete para no meter una con el nunchako o wiimote.
**Camecube**

No se puede, no lo intentéis, por mucho que se intente hacer, no se puede. Malditos programadores.
**Naruedyoh**

A mi me encanta el pro 2008, parece difícil de controlar aunque no lo es, ¿el Strikers esta considerado juego de fútbol?
**lechugator**

**SOBRE NINJA TOWN**
Me leí la review de la revista, y le dieron un 80. Habrá que probarlo, ya que ese 80 me atrae.
**KOPURISTA**

Un 80 es una buena nota. Lo voy a probar a ver que tal, y luego si me gusta "pa la saca".
**DJ GOYO**

Parece tan simple... pero se está hablando mucho de él en muchas webs. Habrá que probarlo a ver que tal.
**zoipi**

**SOBRE EL FUTURO DE LA GRAN N**
Necesitan algo ya. La competencia viene pisando fuerte con juego exclusivos que no están en Wii por su potencian gráfica.
**gekofusion**

Pues por ahora van mal, hay pocos juegos para Hardcores y muchos para usuarios que se conforman con cualquier cosa.
**Raito-kun~**

Lo veo malo, muy malo para nosotros. Seguirán ganando dinero, pero menos, porque nos perderán a nosotros, los de siempre.
**MostazaMan**

Opina en **ngamer.es/foros.** Sección: Piensa en 20.

# LO MEJOR DE LOS FOROS

**NGAMER.ES/FOROS**

¡Únete a la discusión y al caos!

### CONCHAS AZULES INFINITAS EN MKWII

**Iniciado por larfenix**

**larfenix:** Me acabo de encontrar a un tipo que ha estado toda la carrera lanzando conchas azules a todo el que se ponía en cabeza. ¡¡¡Desde el primer segundo de la carrera!!! ¿Cómo es esto posible?.

**Ganondorf91:** Yo me he encontrado a varios así. Me acuerdo del nombre de uno de ellos, se llamaba "I Hacked" o algo parecido.

### GUITAR HERO WORLD TOUR

**Iniciado por Eatr61**

**THE_GREAT_ARES:** Una de las mejores compras para Wii estas navidades. No puedo esperar a meterme en el creador de canciones y hacer algo realmente creativo ^^

**DJ GOYO:** Tenemos que crear la BSO de NGAMER.

**THE_GREAT_ARES:** NGamer's Theme Song" lol. Voy a intentar hacer el tema de Super Mario con la guitarra con sonido de 8bits aunque seguro que alguien ya la hizo (y mucho mejor de lo que haría yo) xD

### TENGO 700 PUNTOS

**Iniciado por DJ GOYO**

**DJ GOYO:** Tengo 700 puntos ( mis últimos puntos de Nintendo) ¿Qué juegos me aconsejáis, que valgan esos puntos o menos?
Si son multijugador mejor

**mysterioitachi:** Lost Winds.

**Aviron:** Lost Winds cuesta 1000 Wiipoints. ¡Usa el google, mistachi! Es que macho...

**DJ GOYO:** ya me los gasté, creo que fueron en un Street fighter.

## OBRAS MAESTRAS

¿Dónde están esos años en los que abrías una revista de Nintendo y veías por lo menos 3 juegos con más de un 90? Este año, en el número de noviembre de Ngamer, ninguno ha llegado ni sobrepasado el 90 (de los analizados este mes). ¿Ha bajado la calidad de los títulos por estas fechas? ¿La culpa es de la crisis? ¿O de la falta de imaginación de los desarrolladores al haber inventado todo?

**MDVIGO, VÍA FORO**

***Bueno, las notas de las revistas especializadas deben ser orientativas, vosotros tendréis siempre la última palabra (y a lo mejor pondríais 90 a muchos más o muchos menos juegos). En este mismo número encontrarás un par de ellos...***

## MÁS SOL DORADO

Rebuscando en mi cajón, encontré un cartucho de lo mas peculiar, mi antiguo *Golden Sun*, con su caja bien guardado, pensé los buenos momentos que me dio este juego, su historia, los personajes, los combates... todo. Su segunda parte protagonizada por Félix fue más de lo mismo, pero mejorado, y todos los que pudimos jugarlo les dejaron con un gran sabor de boca. Mi pregunta es: ¿Sabéis si Camelot esta desarrollando una tercera parte para NDS o Wii?

**FRANCISCO CANO, VÍA MAIL**

***Buenas, Francisco. Te remitiríamos al fórum de NGamer 13, pero tu carta nos ha ablandado y nos vemos obligados a ser buenos y contestarte: Camelot quiere continuar la serie y agradar a todos los seguidores que, como tú, disfrutaron de las primeras entregas. No obstante, la compañía ha realizado varios juegos deportivos (como el genial We Love Golf!) y ha trabajado con otras editoras que no son Nintendo (como Capcom, en este caso). Además, parece que seguirán por la vía deportiva en su próximo anuncio. Todo esto no quita ni pone posibilidades. Quizás sea cuestión de tiempo, pero nosotros creemos que Golden Sun volverá a Nintendo esta generación.***

**¡ATENCIÓN!**
El Wii Aceitunero (tinyurl.com/yr3c26), que parodia la Wii y la recolecta de olivas, que en Andalucía es época, lo he hecho yo.
Rubén Reche


Antonio Benito Gigante (Ciudad Real)

# ¡PORTADA DEL LECTOR!

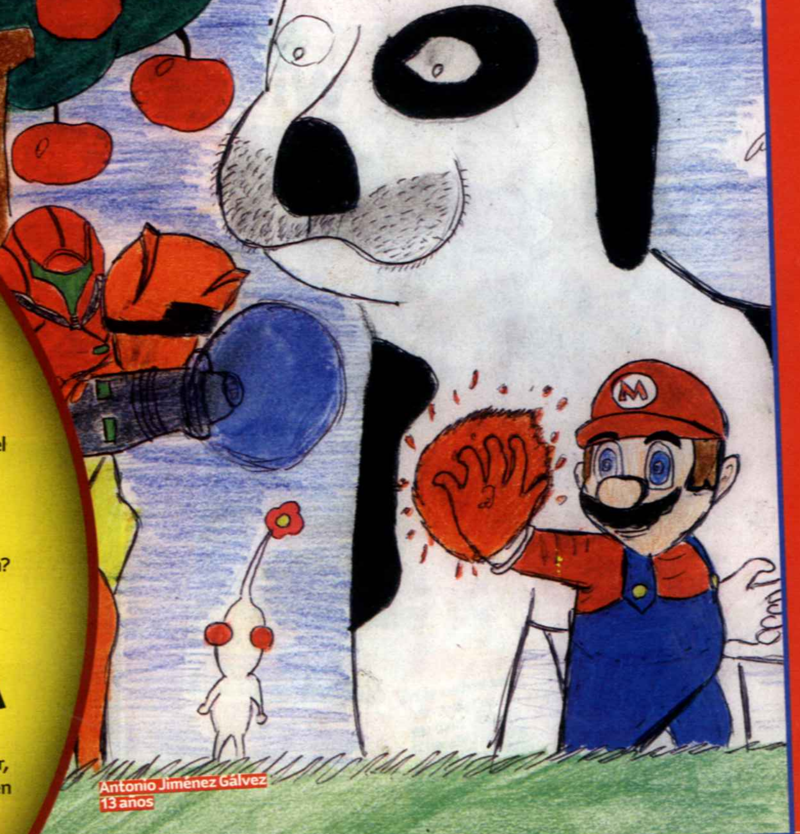



### ¡CRONOLÓGICA!

Benjamín Rosa es un amante de los clásicos, por eso conoce y destaca el valor de *Chrono Trigger*. Despistándonos con los dibujos de Toriyama, nos lanza un mensaje subliminal en forma de posible mega-concurso. No estaría mal, ¿eh?

### ¿NECESITAS UNA PLANTILLA?

Si quieres una plantilla de NGamer, mándanos un e-mail con tu nick en el foro y te haremos llegar una.


Antonio Jiménez Gálvez
13 años

# DIBUJOS DEL MES

Este mes, ¡todos los dibujos que llegaron tarde!

DIDDY KONG
JOSÉ DANIEL GIL
14 AÑOS




## CONCURSOS NGAMER

**Relación de premiados con un pack Off Road, sorteados en el número 13 de NGAMER:**

*1. Aranzazu Esteve, Alicante*
*2. Roberto García, Madrid*
*3. Antonio García, Madrid*
*4. Pedro Jorge Artiles, Las Palmas*

**Relación de premiados con un pack de fundas para DS por el concurso "Tus 10 mejores juegos" publicado en la web**

*Los encontrarás en ngamer.es*

**Ganador de una guitarra para Guitar Hero por el concurso "La foto de tu mascota"**

*También en la web, pero si quieres hacernos pasar un buen rato, puedes seguir mandando más fotos, las publicaremos en la web.*

## ESQUINA CORRECTORA

**TROZO REPETIDO**

En fórum al pasar la página te encuentras de nuevo la misma respuesta.
**benamik, vía foro**

***Cierto, completemos la respuesta. Faltaba "review de Clone Wars unas páginas atrás y la de El Poder de la Fuerza en el número 12".***

**CAMBIO DE PERSONALIDAD**

1 Wii Music puntúa Sybil, avatar de Omar
2 ¡A cocinar! Con Jaimie Oliver puntúa Omar, avatar de Alex
3 Trauma Center puntúa Toni, avatar de David
4 Zubo lo puntúa Sybil, avatar de Charlotte
**zoipi, vía foro**

***¡Vaya análisis! 1. No es de Omar 2. Sí 3. Nombre mal 4. Sí... ¿o no?***

EXITAZO DE TAQUILLA

# PAGE 80

## *DISASTER: DAY OF CRISIS* DESDE EL PUNTO DE VISTA DE HOLLYWOOD...

Se trata de un juego del que Hollywood Reporter dice que es "igual que esas horribles películas de acción de las que hablamos todo el tiempo". Según Variety, se trata de "la fusión entre La Jungla de Cristal y Dante's Peak". El juego con más acción que jamás haya visto Hollywood se adapta al cine de acción de Hollywood; hemos tenido la suerte de poder echarle el guante a este primer borrador...

### DISASTER DAY OF CRISIS
Por: Michael Bay

**ESCENA: VOLCÁN**
Nuestro héroe, **PELOS MARAVILLOSOS**, está al lado del mejor amigo que tiene en el mundo, **COLEGA FUTUROFIAMBRE**.

**PELOS**
La madre naturaleza es preciosa. Pero también mortífera.

*Ooooh, qué buena*

**COLEGA**
Qué gran verdad. Ah, por cierto, si por un casual me pasa algo algún día, quiero que cuides de mi hermana, ¿vale?

Un volcán gigantesco entra en erupción y se lleva a **COLEGA** por delante.

**PELOS**
¡Colegaaaaaaaaaaaaaa!

*¡Esto huele a Óscar!*

Escena: Exterior, en un parque (diez años después)
Pelos está ayudando a un grupo de civiles a escapar de un tornado en llamas.

**PELOS** (señalando al tornado en llamas)
¿Pero eso cómo es posible?

**CIVIL**
No lo sé. Tal vez se haya llevado un montón de heno o algo así, y que sea el heno lo que está ardiendo.

*Base científica. Genial.*

**PELOS**
Lucharemos con fuego contra el fuego.

**CIVIL**
Ahora hay dos tormentas de fuego. Genial. Esto es genial.

Pelos empieza a escapar de la turba de **CIVILES MALHUMORADOS**, pero resbala con una sandía del tamaño de un niño pequeño.

**ESCENA: INTERIOR**, en un túnel del metro
Pelos está huyendo de un tsunami que atraviesa el túnel.

**PELOS**
¿Pero no había escapado ya de ti?

**TSUNAMI**

*¿Alan Rickman?*

Comiste demasiadas hamburguesas gigantes como para ser más rápido que yo.

Justo cuando logra escapar del tsunami, se encuentra con un **SUPERVIVIENTE**.

**PELOS**
Parece que el tsunami ha dejado a este hombre malherido.

Vacía su botella de Evian encima del **SUPERVIVIENTE**.

**SUPERVIVIENTE**
Oh, genial. Ahora no sólo no puedo andar, sino que además mi camisa está empapada. ¡Perfecto! Esto es, sencillamente, perfecto.

Aparece un **OSO** de la nada y se come al **SUPERVIVIENTE**.

**PELOS**
Tsunamis y osos... ¡pero cómo los odio!

*¡Tarín!*

Escena: Exterior, las afueras de la ciudad.
**PELOS** se enfrenta al **LÍDER** de una organización terrorista llamada **SURGE**.

*¿Podría ser un oso?*

**PELOS**
Quiero respuestas. Es decir, ¿qué sentido tienen esas cajas ardiendo?

**LÍDER**
Oh, sí. *Eso* No tengo muy claro por qué hemos hecho eso. Dicho así en frío, sí que suena un poco absurdo, sí.

*↑ Menos charla y más tortas ↓*

**PELOS**
¿Y qué narices significa SURGE?

**LÍDER**
¿Sabes el tipo al que se le ocurrió lo de las cajas de fuego? Bueno, pues lo de SURGE también fue cosa suya.

**PELOS**
Deberíais despedir a ese tipo.

**LÍDER**
A mí me lo vas a decir.

-FIN-

*Hay que mejorar el final.*

*Hacen falta más osos.*

A CONTINUACIÓN, CONTESTAMOS A VUESTRAS CARTAS.

# DOWN

RECUERDOS DEL PASADO

**Hola, lectores! Un segundo. No puede ser. ¿El archienemigo de Mario apareciendo en tu revista independiente de Nintendo? Me sorprende que la página no se consuma a sí misma y cree un agujero negro lleno de *sprites* aterrados y agonizantes...**

Pero yo lo veo así: desde el desastre de Dreamcast, Nintendo y Sega han decidido olvidar sus rencillas, así que ¿no va siendo hora de que revisitemos aquellos años de pelea y le hagamos justicia a cierta mascota azul? Un puercoespín veloz nunca podrá vencer a un fontanero saltarín, pero hay que reconocerle el mérito. Recuerda: no eres un traidor por estar jugando a un mito de Sega, sino un tío listo que se aprovecha de todo lo bueno de la Consola Virtual.



próximamente... Nuevos juegos para tu consola virtual

## UN POCO DE HISTORIA
# SONIC THE HEDGEHOG

ENTRE ANILLOS ANDA EL JUEGO

La suya es una historia de cuento. Érase una vez el príncipe de la historia, el presidente de Sega, Hayao Nakayama, le echó un ojo al príncipe de su reino vecino, Nintendo, y decretó que quería una princesa que rivalizara con la esposa de su rival, Mario. Lo único que esa mascota necesitaba era encajar en una especie de cajón de plástico negro, más conocido como Sega Mega Drive.

La tarea fue puesta en manos de AM8, un equipo interno que había realizado versiones de Master System y que destacaba por su franquicia *Phantasy Star*.

Pero sus propuestas para el rey no eran demasiado atractivas: armadillos, perros, y una peluda caricatura del presidente 42 de los Estados Unidos, Theodore Roosevelt.[1] Una idea que gustó fue un conejo cuyo punto clave –unas orejas multifunción– fue abandonado por su complejidad técnica, aunque luego fue recuperado para *Ristar*.

La prueba del algodón: su cocina está impoluta

Y entonces llegó un joven genio de la programación, Yuji Naka. El niño mimado de Sega (que supervisó la mayoría de versiones de Master System que realizó AM8[2]) pensó en un personaje rápido, capaz de realizar un ataque en forma de bola giratoria. Lo que le hizo pronunciar a Naoto Oshima[3] una de esas frases que hacen historia: "O sea, ¿como un puercoespín?". Así nació el primer diseño de Sonic, en principio bautizado como "Mr. Needlemouse".

Te habrás dado cuenta de que en ninguna tienda de videojuegos hay un *Mr. Needlemouse Rush* o un *Mr.*




Green Hill Zone siempre ha sido el territorio preferido de Sonic, en cualquiera de sus juegos. ¡Qué bien se está en casa!

## SUPER SONIC Y SUS MINUTOS DE FAMA




**JEF United Ichihara Chiba** Se trata del único equipo de la J. League que nunca ha bajado de categoría. ¿Estará el éxito del Chiba basado en que la mascota de Sega fuera su esponsor de 1993 a 1998?



**Palomitas** Anda, una máquina de palomitas de Sonic. Pulsas una palanca y el puercoespín comienza a correr, preparando en el proceso un buen puñado de palomitas. Pero no, no llevan el sello de Sega grabado.



**Pastel** Joypolis, aunque suene a detergente para ropa delicada, es la cadena de parques temáticos de Sega. Allí se vende este esponjoso postre con sabor a Sonic. Sin espinas, eso sí.



**Manga** Creado en 1992, este manga se tomaba ciertas libertades con el universo Sonic, pues contaba la historia de un puercoespín llamado Nicky Parlouzer que podía transformarse en Sonic.



1 El diseño basado en Roosevelt fue luego reutilizado para el Dr Robotnik. 2 Como hobby, Naka llegó a programar un emulador de Nintendo para Mega Drive. Muchos creen que se trata del primer emulador para consola. Seguro que a la SGAE le encanta la idea.

"Acábate el juego ocho veces para ver unas imágenes picantonas de Samus con su vestuario civil"
METROID: ZERO MISSION PÁG. 84







# LOAD



¿Qué hay?

*Needlemouse And The Secret Rings*. El nombre "Sonic" fue adoptado para mostrar la velocidad del personaje, además de enfatizar de esa manera la velocidad de Mega Drive respecto a Super Nintendo (aunque fue lanzada dos años tras la consola de Sega, la SNES era la mitad de rápida). Para moldear la velocidad en algo controlable entró uno de los varios papás de Sonic, el diseñador de escenarios y de jugabilidad Hirokazu Yasuhara.

## SUS CUATRO PAPÁS

Muchos acreditan la creación del personaje sólo a Naka, pero es importante reconocer que varias mentes le dieron forma. De hecho, la velocidad del juego –el gancho que ha definido a Sonic hasta el día de hoy– es cosa de Naka, el genio de la programación que afinó cada línea de código para asegurarse de que los jugones pudieran pasarse *Sonic the Hedgehog* sin interrupciones cuando fue lanzado, el 23 de junio de 1991. Los más tiquismiquis le echaron en cara una supuesta falta de jugabilidad, pero sus 4 millones de copias vendidas acallaron muchas bocas.

Y es que *Sonic* fue todo un superventas. Mega Drive llevaba tres años sin acabar de levantar cabeza, y de pronto sus ventas de hardware se dispararon a los 2,3 millones de unidades a finales de 1991. Pero también inició uno de los enfrentamientos más encarnizados vividos entre los usuarios de dos consolas, algo volcado en las secciones de cartas de las revistas de la época con los fanáticos dibujando escenas de violencia entre puercoespines y fontaneros que normalmente sólo protagonizan Rasca y Pica. Por más que lo intentemos, no se nos ocurre un enfrentamiento tan crudo como el de Kawashima contra Kageyama.

¿Lo mejor de *Sonic 2*? Que todo lo tenía a pares. Hasta el *2* de su propio título.

Pero el príncipe no vivió feliz para siempre junto a su mascota. El periodo de luna de miel fue dulce, sin duda: *Sonic 2* y *3* marcaron los momentos culminantes de Mega Drive. Pero el destino de Sonic estaba demasiado atado al de Sega, y aunque dejó atrás los 16 bits, la Saturn fue para él como unas botas de cemento. Mientras PlayStation y Nintendo 64 dominaban el mercado, Sonic se encontró con su hogar con las arcas llenas de telarañas.

## SALTO ATRÁS

Los escenarios isométricos de *Sonic 3D* y las mediocres carreras de *Sonic R* no le hicieron ningún favor, mientras *Sonic Jam* iniciaba el aburrido hábito de Sega de agrupar éxitos de Mega Drive para las nuevas consolas: igualito que *Sonic Mega Collection* para GameCube. Dreamcast consiguió que recuperara el aliento –*Sonic Adventure* es una delicia 3D– pero sus intenciones quedaron por los suelos por culpa de una secuela de lo más desafortunada.

EL TIEMPO, EL MEJOR ALIADO

## RETRO DESCARGAS





### SUPER MARIO BROS: THE LOST LEVELS

CONSOLA: **NES**
PUNTOS WII: **800**
PEGI: **3+**
JUGADORES: **1**

Una novedosa experiencia de juego, cargada de acción y saltos imposibles. ¿Recordáis el Mario original? Pues este título, que es su secuela original, ofrece más de lo mismo, pero con un importante aumento de dificultad. ¡Diversión asegurada!





### YS BOOK I AND II

CONSOLA: **PC ENGINE**
PUNTOS WII: **800**
PEGI: **3+**
JUGADORES: **1**

Un RPG clásico que no hemos podido disfrutar en su época, por lo que es una gran oportunidad para disfrutar de su intensa trama. Sólo para aficionados del género.



***Sonic Xtreme*** Si quieres hacer sudar a cualquier capitoste de Sega, sólo tienes que mencionar este proyecto fallido que tenía que llevar a Sonic a la Saturn. Para saber más, mira *tinyurl.com/2dw5ry*.





**Mechero** Es imposible que los hábitos velocistas de Sonic coexistan con el hábito del tabaco: acabaría llenando de flemas toda Green Hill Zone. Este encendedor le pega, la verdad, más a Shadow.



**Sonic hinchable** Como señala nuestro experto en globos: "Hala, es ENORME". Pero ¿tenían que usar la entrepierna de Sonic para introducir en él las llamas? Échale un ojo en *tinyurl.com/58jnh8*.





**Pañuelos Sonic** ¿Es que Sega no tiene vergüenza? Nintendo nunca haría que sus fans vaciaran el interior de sus fosas nasales sobre sus mascotas más queridas. Pero, eh, ¡está Tails! ¡A sonarse!



**Las aventuras de Sonic** "Oh, Sonic, ¿hay algo que no hicieras por los perritos con chile?" ¿Eh? ¿Perritos con chile? ¿Y los anillos de siempre? Como muchas series de los 90, huele a DIC a distancia.[4]



3 Tras abandonar Sonic Team, Oshima fundó Artoon, responsable de un juego tan poco estelar como *Yoshi's Island DS*. 4 Nos referimos a DIC Entertainment, responsable de adaptaciones animadas tan cutres como *Super Mario Bros 3, Las aventuras de Bill y Ted* y *¿Dónde está Wally?*[5] 5 Aunque le llamaron *¿Dónde está Waldo?* porque no pudieron hacerse con los derechos.

# CHOZODIA DE METROID ZERO MISSION

## Acción primordial

Este remake para Game Boy Advance del *Metroid* original para NES no recibió el beneplácito general cuando fue lanzado en 2004: la mayoría opinaba que Metroid Fusion, creado en exclusiva para GBA, era un juego superior. *Zero Mission* sólo cuajó entre los muy fanáticos pero, visto con el tiempo, es una de las mejores conversiones jamás hechas. Además del lógico rediseño gráfico, hay un número importante de mejoras en la jugabilidad, así como un ritmo más rápido que le ponía a la altura de juegos de acción más modernos, creando de paso un mayor reto para los veteranos del original. Aquí tenéis Chozodia, el mayor nivel de todo el juego.

### A TODA POTENCIA

Partiendo de que es su primera aventura, podemos entender cierto descuido a la hora de vestirse, pero es que Samus no ha aprendido la lección en los siguientes juegos. En este caso, para recuperar su Power Suit, tiene que luchar contra el grabado de un Chozo que cobra vida. Para vencerlo hay que resolver un minipuzle con puntos débiles y espejos.

### A CAL Y CANTO

El *Metroid* original fue uno de los primeros juegos en introducir el concepto de las áreas cerradas que puedes ver desde el principio, pero, para alcanzarlas, debes volver con una pieza específica para tu equipo. Es algo más que normal hoy en día, hasta el punto de que cada *Metroid* posterior ha sido construido en torno a puertas que sólo pueden ser abiertas con un cierto tipo de rayo o de misil.



### LARGO CAMINO

Chozodia es el nivel más grande del juego pero, debido a que el ritmo prácticamente se ha doblado, parece mucho más pequeño que en su versión original para NES. También consigue que Samus parezca más acrobática y más poderosa, haciendo además que el límite de dos horas para conseguir el mejor de los finales sea alcanzable.

### CONECTADO

Tras terminar el juego, es posible conectarse con otra Game Boy Advance con una copia también superada de *Metroid Fusion*. Lo que desbloquea una galería adicional que sólo puede verse en *Fusion* tras completar una contrarreloj.



## FINALES

En total, el juego tiene ocho. Para verlos todos, tienes que completarlo ocho veces: uno al 100%, otro por debajo del 15%, en determinadas dificultades, con ciertos límites de tiempo... Y todo por unas imágenes de Samus con sus ropas civiles. De hecho, no encajan demasiado con la cazarrecompensas fuerte y silenciosa que conocemos y amamos.



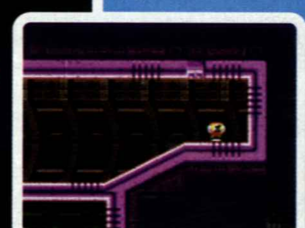


## EPÍLOGO

El juego es lo bastante viejo como para que no nos importe soltar unos spoilers... Así pues, ¿qué tal un nivel adicional? Tras finalizar el juego original, puedes controlar a Samus sin traje, moviéndose por una nave pirata. Está pensado para llevar un agujero de guión menor entre los dos primeros *Metroid.*

## TANQUE DE ENERGÍA

Imprescindibles para sobrevivir, aunque debes dejarlos atrás si quieres conseguir uno de los finales con porcentaje bajo. En Modo Difícil sólo aumentarás la mitad de energía con estas joyas de la bonificación.





## AMERICANIZADO

*Metroid* siempre ha sido mucho más popular en el extranjero que en su tierra natal, Japón, de ahí que los gráficos de este remake para GBA tengan un aire más occidental. En particular, las galerías adicionales no cantarían dentro de un cómic Marvel. La misma Samus tiene las proporciones superheroicas de su encarnación de *Metroid* Prime (incluidas las grandes hombreras), así que en esta ocasión no hay traje con cabeza bamboleante.



## RIDLEY MECÁNICO

La segunda aparición de la némesis de Samus: un dinosaurio alado que lanza bolas de fuego. Su versión no mecánica había caído derrotada un poco antes, pero, como sabe todo fan de *Metroid,* Ridley no sabe cuándo dejarlo.

# NG TRUCOS

Los trucos de los juegos más novedosos en tu nueva sección de consulta obligada[1]

## MARIO SUPER SLUGGERS

Para desbloquear personajes adicionales, tienes que cumplir estas acciones:

**BEBÉ DAISY**
Dirígete a Peach Garden y usa el imán de Wario para sacar un sonajero del bebé de la fuente. Después, haz que Yoshi entre en la alcantarilla que hay a la izquierda del parque, donde encontrará un bebé: dale el sonajero.

**BEBÉ DK**
Derrota al equipo de DK o, en la DK Jungle, usa el poder de Yoshi para liberarle de la palmera en la que está atrapado.

**BEBÉ LUIGI**
Activa las palancas del Mario Stadium para conectar el puente.

**BEBÉ MARIO**
Tras conseguir al Bebé Luigi, ve al campo en el que te enfrentas al equipo de Bowser Jr. y sálvalo.

**BEBÉ PEACH**
Está escondida en los arbustos del Peach's Stadium.



**BIRDO**
Derrota a Bowser Jr. en el Yoshi Park.

**BLOOPER**
Completa todos los tutoriales en la sección de prácticas.

**NOKI AZUL**
Completa su tarea en el Mario's Stadium.

**PIANTA AZUL**
Consigue la llave y sálvalo de la tienda del Mario's Stadium.

**SHY GUY AZUL**
Dispara a las plantas piraña en Yoshi's Ballpark.

**BOO**
Resuelve el puzle de bloques en Wario City con Wario y DK.

**DAISY**
Completa Peach's Stadium.

**FUNKY KONG**
En DK Junble, sálvale de Hammer Brother.

**GOOMBA**
Ayúdale a encontrar su tienda en Wario City.

**SHY GUY GRIS**
Usa a Peach para que salga del tronco en el que se esconde, en Yoshi Park.

**KOOPA VERDE**
Después de completar el puzle de Toadette, busca en los arbustos de Peach's Stadium.

**NOKI AZUL**
Completa su tarea en el Mario's Stadium.

**YOSHI VERDE**
Desbloquéale en la alcantarilla del estadio de beísbol de Yoshi.

**REY BOO**
Completa su tarea en el Mario's Stadium.




**REY K. ROOL**
En la DK Jungle, derrota a los cuatro Kritters. Después ve a la catarata y vence a K. Rool.

**KRITTER**
Derrota al Rey K. Rool en la DK Jungle.

**YOSHI AZUL CLARO**
Rescátale del Magikoopa Verde en Yoshi Park.

**MONTY MOLE**
Usa a Peach en la alineación de Monty en la playa del Mario's Stadium.

**PARAGOOMBA**
Usa el ataque en salto de Yoshi en una de las palmeras que encuentres en Wario City.

**PARATROOPA**
Derrota al acólito que guarda el faro de Wario City.

**PEACH**
Completa su estadio.

**YOSHI ROSA**
Usa a Yoshi en Yoshi Park para que salte al árbol cercano al Yoshi Rojo.

**NOKI ROJO**
Consigue a los otros Nokis y haz que hablen con él.

**PARATROOPA ROJO**
En Wario City, pinta el cartel gigante con la brocha que puedes encontrar en Yoshi Park.



**PIANTA ROJO**
Usa a Yoshi en Mario Stadium para saltar a la palmera que se agita en la playa.

**SHY GUY ROJO**
Dispara a las plantas piraña del estadio de béisbol de Yoshi.

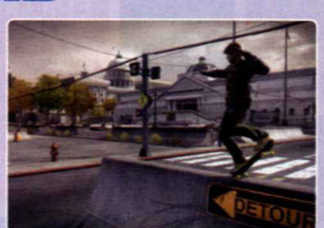
**YOSHI ROJO**
Encuentra el pincel que ha perdido, y ve a devolvérselo a Yoshi's Stadium.

**TINY KONG**
Derrota a Bowser Jr. en la Mario's Stadium.

## TONY HAWK'S PROVING GROUND

Para desbloquear nuevos personajes, introduce:

- **CRAZYBONEMAN** - Boneman
- **MOREMILK** - Bosco
- **NOTACAMERA** - Cam
- **THECOOP** - Cooper
- **SKETCHY** - Eddie X
- **PILEDRIVER** - El Patinador
- **FLYAWAY** - Eric
- **RABBIES** - Mad Dog
- **INTERGALACTIC** - MCA
- **NOTADUDE** - Mel
- **LOOKSSMELLY** - Rabe
- **MOVERS**- Shayne
- **DAPPER** - Spence
- **SHAKER**- Productor de TV



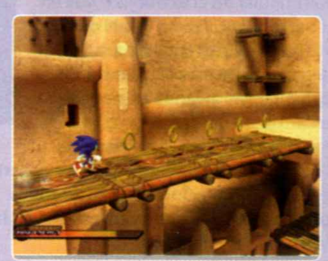

Y si quieres nuevos niveles:

- **THEINDOORPARK**- Nivel Air & Space Museum
- **THEPREZPARK**- Nivel FDR
- **THELOCALPARK**- Nivel Landsdowne

## SONIC UNLEASHED

- DESBLOQUEAR MISIÓN SECRETA FINAL ADABAT

Recoge todo el arte, música, películas y documentos secretos (excepto la Película núm. 36).



- ESCENA DE VÍDEO SONIC OMAKE

Una vez hayas conseguido todos los S-Ranks y hayas completado todas las misiones del juego, desbloquearás la misión final. Complétala y recoge el objeto oculto para ver una nueva escena de vídeo.

[1] A pesar de haber probado todos estos trucos, Ngamer no asegura que en tu consola todos funcionen a la perfección.

DK Jungle.

**TOAD**
Se incorporará a tu equipo en el estadio de Peach.

**TOADETTE**
Habla con ella en Peach's Stadium.

**WALUIGI**
Encuéntrale en lo alto del rascacielos de Wario City.

**WIGGLER**
Gana un partido en el campo de juguete.

## TRAUMA CENTER: NEW BLOOD




**DESBLOQUEAR LAS MISIONES X**
Si eres capaz de pasarte entero todo el modo principal, en cualquiera de las dificultades, y superar la misión final, desbloquearás las famosas y temidas Misiones X. Se trata de una serie de tareas mucho más complicadas que las anteriores, todo un reto para un buen experto.

## ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY

**Para desbloquear algunos de los secretos de este juego, sigue estas indicaciones:**

ENCUENTRA A WISP EL FANTASMA: Espera hasta el lunes por la noche, cuando todas las tiendas hayan cerrado, y siempre antes de las 4 de la mañana. Ve a la esquina sudeste de tu pueblo y escucharás una voz. Síguela y Wisp te pedirá que encuentres su lámpara. La encontrarás en el ático de tu casa. Si lo consigues, te dará un regalo aleatorio, limpiará tus malas hierbas, repintará tu casa o la limpiará de cucarachas.



CAÑA DE PESCAR GRATIS: Si hablas con Tortimer (el alcalde) durante el concurso de pesca, te dará una caña gratis.

RED GRATIS: Si hablas con Tortimer (el alcalde) durante el concurso de caza de bichos, te dará una red gratis.

ROCAS MÁGICAS: Cada día, habrá una roca en tu pueblo con dinero dentro, y si la golpeas podrás sacarlo.
Hazlo repetidamente para obtener más dinero. La roca, eso sí, cambia de sitio cada día.

REGALOS DE LA FIESTA DE ACCIÓN DE GRACIAS: El día de Acción de Gracias, a las 3 de la tarde, el alcalde estará en la calle con una mesa llena de comida, dándole tenedores y cuchillos a todo el mundo, y te pedirá que le lleves algunos a los demás. Primero llévaselas a Franklin, el criador de pavos, que te dará una nueva cosecha cada vez que le lleves nuevos cubiertos.

## RAYMAN RAVING RABBIDS 2

Puedes conseguir nuevos trajes para los Rabbids cumpliendo algunas condiciones.



**CRASH TEST DUMMY**
Más de 12.000 puntos en Shopping Cart, Downhill

**CRIADA FRANCESA**
Más de 12.000 puntos en Little Chemist

**BAILARINA CON FRUTAS**
Dispara a Right Rabbid en Year of the Rabbids

**HAZE**
Dispara a Right Rabbid en Big City Fights

**INDIANA JONES**
Más de 12.000 puntos en Rolling Stone

**TRAJE DE KEN**
Más de 12.000 puntos en RRR Xtreme Beach Volleyball

**TORTUGA NINJA**
Más de 12.000 puntos en Usual Rabbids

**RABBID PIRATA**
Más de 12.000 puntos en American Football

**UNIFORME RABBID DEL ESPACIO ROJO**
Más de 12.000 puntos en Year of the Rabbids

**TRANSFORMER**
Más de 12.000 puntos en el minijuego de fontanería

## CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA

**MEDALLAS DE JEFE**
Durante las luchas contra los jefes, no dejes que te toquen ni una sola vez. Al final de las mismas, surgirá un baúl del suelo del que obtendrás una medalla especial, diferente por cada jefe.



**JUEGO NUEVO +**
Una vez superado el juego, ve a tu archivo y aprieta derecha para acceder a la opción Juego Nuevo+. Comenzarás con todo tu equipo, tu nivel actual y tu dinero.



**REINA DE CORAZONES**
Supera cualquier nivel oculto en Modo Difícil y desbloquearás este objeto, que reduce a la mitad el precio de una unión.

**MODO DIFÍCIL NIVEL 255**
Completa el Modo Difícil o conecta con una copia de *Castlevania: Judgement.*

**MODOS ALBUS, JEFE EXPRÉS Y SONIDO**
Salva a todos los ciudadanos.



## PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA

Para desbloquear los puzles del menú de bonus, tienes que cumplir estas tareas.

**LA CASA DEL INVENTOR (PUZLES 121-123)**
Reconstruye Gizmo.

**LA CASA DEL DECORADOR (PUZLES 124-126)**
Llena las habitaciones de la posada para obtener la máxima satisfacción.

**LA CASA DEL AMANTE DEL ARTE (PUZLES 127-129)**
Completa Retrato.

**LA CASA DE LA MANZANA DORADA (PUZLES 130-132)**
Supera el juego.

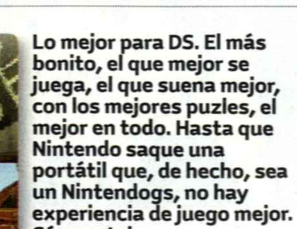
**LA CASA DEL MAESTRO DE LOS PUZLES (PUZLES 133-135)**
Encuentra y termina todos los 132 puzles anteriores.

¿Quieres saber en todo momento qué juegos son los mejores? Entra en ngamer.es

# TOP 10 DS



## LO MEJOR DE DS QUE EL DINERO PUEDE COMPRAR

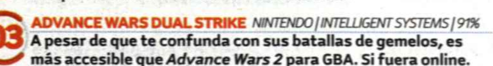


**01** Lo mejor para DS. El más bonito, el que mejor se juega, el que suena mejor, con los mejores puzles, el mejor en todo. Hasta que Nintendo saque una portátil que, de hecho, sea un Nintendogs, no hay experiencia de juego mejor. Cómpratelo.

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO | NINTENDO | 95%



**02 ADVANCE WARS DARK CONFLICT** *INTELLIGENT SISTEMS | NINTENDO | 93%*
Segunda parte con un tono más oscuro, y la misma diversión de siempre. Advance Wars es sinónimo de calidad.





**03 ADVANCE WARS DUAL STRIKE** *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
A pesar de que te confunda con sus batallas de gemelos, es más accesible que *Advance Wars 2* para GBA. Si fuera online.



**04 PLANET PUZZLE LEAGUE** *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
Este puzzle de bloques esconde un juego complejo, la utilización del stylus te empuja hacia una casi perfecta premisa de satisfacción.



**05 THE WORLD ENDS WITH YOU** *PROEIN | SQUARE ENIX | 90%*
Toda una odisea a la japonesa por los barrios de Shibuya, con una jugabilidad tan profunda como compleja, y un diseño perfecto.



**06 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD** *NINTENDO | EAD | 89%*
Pagar la hipoteca puede ser divertido! Rara adicción que te deja en mitad de un bosque lleno de bestias empasteladas y locas.



**07 NEW SUPER MARIO BROS** *NINTENDO | R&D1 | 89%*
¿Es una continuación del original o un megamix de toda la serie? Ambos: y el segundo mejor plataforma de los últimos 10 años.



**08 WARIOWARE: TOUCHED!** *NINTENDO | R&D1 | 88%*
Una colección sencillamente divertida del dotado y raro equipo de *WarioWare*. Un pelín demasiado fácil comparado con los anteriores



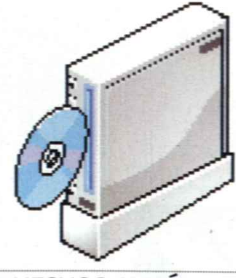
**09 FINAL FANTASY XII RW** *SQUARE-ENIX | PROEIN | 88%*
No es estrictamente necesario que juegues al FF XII original para disfrutarlo, y su diseño es magnífico. Muy recomendable.



**10 FINAL FANTASY TACTICS A2** *PROEIN | SQUARE ENIX | 88%*
Tenemos lo mismo, pero mejorado y ampliado, añadiendo elementos jugables muy interesantes y una historia divertida.



# TOP 10 Wii



## LOS MEJORES JUEGOS DE WII HECHOS JAMÁS



**01** Nada en Wii desprende tanta imaginación, jugabilidad y saber hacer. Si no quieres esto, no deberías tener una Wii. Super Mario Galaxy demuestra como reinventar la jugabilidad y cómo volver a hacernos sonreír como cuando éramos niños.

SUPER MARIO GALAXY
NINTENDO EAD | NINTENDO | 97%

**02 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS** *NINTENDO | EAD | 97%*
Empieza de manera lenta, pero se convierte en el mejor Zelda de la historia. Pocos juegos tienen tanto corazón como cerebro.



**03 SUPER SMASH BROS. BRAWL** *NINTENDO | SORA | 96%*
Puñetazos de nostalgia que te dejan K.O. con todos los detalles, los complementos, la locura y la jugabilidad que los perfeccionan.



**04 RESIDENT EVIL 4 WII EDITION** *NINTENDO | CAPCOM | 96%*
Adaptado a la Wii, incluye nuevas misiones para Ada Wong, además de movimientos ultrarápidos con el Wiimando y nunchaco.



**05 NO MORE HEROES** *VIRGIN PLAY | GRASSHOPPER | 94%*
No More Heroes es la mezcla perfecta de Suda 51: estilo y sustancia. Violento y divertido.



**06 METROID PRIME 3 CORRUPTION** *NINTENDO | RETRO | 91%*
Sin duda una experiencia preciosa y lo suficiente para tener a los viejos y nuevos Metroiders más felices.



**07 OKAMI** *CAPCON | PROEIN | 91%*
Reirás, llorarás, y pasarás 50 horas inolvidables en uno de los mundos virtuales más vibrantes jamás creados. Eso sí, en inglés.



**08 GUITAR HERO III** *ACTIVISION | RED OCRANE | 91%*
Una incomparable experiencia de juego, sobre todo si se juega en modo cooperativo mediante Wi.Fi. Tienes que tenerlo.



**09 ZACK & WIKI** *NINTENDO | CAPCOM | 90%*
Una obra sin igual por su originalidad y su uso del Wiimote. Zack & Wiki es un resumen de toda tu imaginación al pensar en el mando.



**10 DE BLOB** *THQ | BLUE TONGUE | 90%*
Como te agrade mínimamente, acabarás enganchado a su oferta de diversión sencilla. El éxtasis de música y color es algo distintivo que nadie debería dejar de probar.





# TOP UK JUEGOS WII/DS

**LO QUE MÁS SE VENDE PARA WII:**

1 Wii Fit
2 Mario Kart Wii
3 Wii Play
4 Family Trainer
5 Lego Batman
6 Big Beach Sports
7 FIFA 09
8 Carnival: Funfair Games
9 Star Wars: el Poder de la Fuerza
10 Súper Smash Bros. Brawl

**LO MÁS VENDIDO PARA DS:**

1 Lego Batman
2 Brain Training
3 Puzzler Collection
4 Wall·E
5 Guitar Hero: On Tour
6 Sonic: La Hermandad Siniestra
7 Imagina Ser: Profesora
8 Mario Kart DS
9 New Super Mario Bros.
10 Más Brain Training

Datos recopilados por Chart Track ELSPA 2008

## SE HAN QUEDADO FUERA

**MARIO KART (DS)**
Fuera del Top 10, pese a su popularidad. ¿Algún problema? Cuéntanoslo.

**METROID PRIME HUNTER (DS)**
Combates bestiales para tu DS.

**TETRIS (DS)**
El puzle por excelencia, y no entra en el Top 10. ¿Vas a hacer algo al respecto?

**ETERNAL DARKNESS (GC)**
El único juego que termina antes de que le corten la cabeza al prota.

**WORMS OPEN WARFARE (DS)**
Juego de estrategia adictivo y lleno de acción. Y gusanos.

**RHYTHM TENGOKU (GBA)**
Lo mencionamos casi todos los meses, porque es quizá el mejor juego de ritmo de la historia.

# ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

A continuación os ofrecemos las valoraciones de los juegos analizados el mes anterior, y sus respectivas notas en otras publicaciones, tanto nacionales como internacionales.

| | NGAMER (sobre 100) | NINTENDO ACCIÓN (sobre 100) | EDGE (sobre 10) | HOBBY CONSOLAS (sobre 100) | FAMITSU (sobre 40) | NINTENDO POWER (sobre 10) | MERISTATION (sobre 10) | GAMESPOT (sobre 10) | EUROGAMER (sobre 10) | IGN (sobre 10) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CALL OF DUTY WORLD AT WAR | 82 | - | - | - | - | - | 7,5 | - | - | 8 |
| WII MUSIC | 80 | - | 7 | 70 | - | - | 6 | 6,5 | 5 | 5 |
| EL PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA | 83 | 93 | - | 91 | 33 | 8,5 | 9 | 9 | 9 | 8 |
| MANHUNT 2 | 80 | - | - | - | - | 7,5 | 7 | 7 | - | 7,7 |
| ¡A COCINAR! CON JAMIE OLIVER | 70 | - | - | - | - | - | 6 | - | 7 | 4,9 |
| STAR WARS THE CLONE WARS | 74 | 90 | - | 75 | 27 | 4 | 6,5 | 6,5 | 2 | 5,3 |
| TRAUMA CENTER NEW BLOOD | 86 | 82 | - | - | 31 | 8 | 7,5 | 8 | 8 | 8,5 |
| DISASTER DAY OF CRISIS | 80 | 86 | - | 83 | 31 | - | 8 | - | 6 | - |
| SIM CITY CREATOR | 86 | 84 | - | - | - | 6 | 6 | 6 | - | 5,9 |
| WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009 | 82 | 88 | - | 87 | - | 8 | - | - | - | 7,8 |
| FLOWER, SUN AND RAIN | -- | 60 | - | - | - | - | - | - | 5 | - |
| TNA IMPACT! | 73 | 81 | - | - | - | 5 | - | - | - | 4,5 |
| CASTLEVANIA: ORDER OF ECLESIA | 90 | 90 | - | - | 30 | 8 | 9 | 8,5 | - | 9 |
| PIPEMANIA | 75 | 78 | - | - | - | | - | | | |
| DRAWN TO LIFE | 78 | - | - | - | 31 | 7,5 | 8 | 6 | 7,5 | 7,9 |
| LOS SIMS 2 VECINOS Y MASCOTAS | 70 | 79 | - | - | 25 | 5,5 | 5 | - | - | 8,2 |
| ZUBO | 72 | 91 | - | - | - | - | 7,5 | - | - | - |

# SUSCRÍBETE AHORA A







## CON UNA GRAN OFERTA

*** Cada número te costará sólo 2.20€ en lugar de 2.90€**

* Paga cada tres meses 6.60€ (2.20€ por ejemplar)
* Estarás a cubierto de cualquier subida de precio
* Recibirás la revista en tu domicilio que podrás cambiar con un simple aviso
* Igualmente podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees comunicándolo por teléfono, carta o e-mail.
* Te reenviamos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)



### SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A NGAMER

Pagando cada tres meses 6.60 € (2.20 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decidas suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

**DATOS PERSONALES**

Nombre: Apellidos:

Calle: Nº: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia: País:

Tel.: NIF: E-mail:

**DOMICILIACIÓN BANCARIA**

Titular: Entidad: Oficina:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 6,60 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A NGAMER

FECHA FIRMA DEL TITULAR

NG-01015

**CON TARJETA DE CRÉDITO**

VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de protección de datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

## CÓMO SUSCRIBIRTE

* **Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55**
* **Por e-mail: suscripciones@globuscom.es**
* **Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumplimentado con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–2º dcha. 28010 Madrid.**

# PRÓXIMO NÚMERO

## DINOS TODO LO QUE PIENSAS

Gracias a todos los que mes tras mes nos comentan lo que les parece la revista vamos mejorando y ajustándola a tus gustos. Puedes mandarnos tus sugerencias y comentarios a revistangamer@globuscom.es pero también puedes participar en el foro de la web de la revista:

**www.ngamer.es**







¡NO TE LO PIERDAS!
¡SUSCRÍBETE Y AHORRA!
MIRA LA PÁGINA 89

## 2009
## LAS PREVIEWS MÁS ESPERADAS

## ¡Y MUCHAS SORPRESAS MÁS!


NGAMER NÚMERO 15

**DIRECTOR** Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
**Director de Arte** Julio Pérez
jperez@globuscom.es
**Jefe de maquetación** Francisco de Molina
fdmolina@globuscom.es
**Redactora:** Miriam Llano
mllano@globuscom.es

**Secretaria de redacción** Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

**COLABORADORES**
David Caballero (Coordinador), Tremedal Pedrero, Ramón Méndez, Lucía Gallego, Toni García, Mario Fernández, Omar Álvarez

**CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA**
**Ilustraciones** Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)

**PUBLICIDAD**
Director Comercial: Daniel Bezares
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: Julia Muñoz
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202

Jefa de coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: César Silva
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es

**PRODUCCIÓN**
Directora Técnica: Eva Pérez
eperez@globuscom.es
Producción: David Ortega (Jefe)
dortega@globuscom.es
Luz Alegre lalegre@globuscom.es
Internet: Cani Montes
cmontes@globuscom.es
Sistemas: Oscar Montes
omontes@globuscom.es
Archivo digital: Carmen San Millán
csanmillan@globuscom.es
Fotomecánica: Espacio y Punto
Impresión: Altair

**DIFUSIÓN**
Director de Promoción y Ventas: Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es

Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

**RECURSOS HUMANOS**
Directora: María Ugena
mugena@globuscom.es

**ADMINISTRACIÓN**
Director Financiero: José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: Ana Sánchez
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es

**EDITORIAL**
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es

Asistente Dirección Publicaciones
Montse Busqué

**EDITA**
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1.
28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 4/09 Printed in Spain
Depósito legal: TO-965-2007



**www.ngamer.es**




7+
www.pegi.info







**NUEVO SISTEMA DE BATALLA**

*CONTROLA DOS SPECTROBES A LA VEZ EN BATALLAS REPLETAS DE ACCIÓN.*




**MEJORA LA EXCAVACIÓN**

*EXTRAE FÓSILES DE ENTORNOS TALES COMO LAVA, HIELO ¡Y MUCHOS OTROS!*




**NUEVAS TARJETAS CODIFICADAS**

*DESBLOQUEA SPECTROBES ESPECIALES Y EXTRAÑAS PIEZAS PARA AUMENTAR TUS HABILIDADES.*

DESCUBRE A LOS HÉROES,
DESENTIERRA NUEVOS SECRETOS,
EXCAVA MÁS Y LUCHA MEJOR.

WWW.SPECTROBESDIGATHON.ES




NINTENDO DS

